CLUB Nintendo®

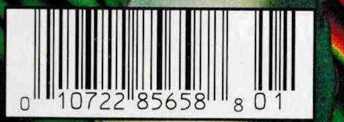
Año 7 No. 1
Precio $12.00 M.N.

REPORTE DEL
NINTENDO SPACE WORLD 97

CONOCE TITULOS COMO:
THE LEGEND OF ZELDA
-THE OCARINE OF TIME-
YOSHI STORY
F-ZERO X
POLYGON MAKER
TALENT MAKER
PICTURE MAKER

TIPS DE:
DIDDY KONG RACING

CONOCE A:
NFL QUARTERBACK CLUB
MADDEN 98
FIFA 98
GAME & WATCH GALLERY 2





Conté
es Color
• NO ES DE MADERA
• PUNTA MAS RESISTENTE
• NO ASTILLA
• SON RECICLABLES
• TIENEN PUNTA AFILADA
• NOVEDOSO EMPAQUE TRANSPARENTE DE 12, 18 Y 24 PIEZAS
Conté
EVOLUTION
de BIC
SIN MADERA
NO ASTILLA
Contenido: 12 Lápices de Colores
Contenido: 18 Lápices de Col
Conté
EVOLUTION
de BiC
Es la Nueva Generación en Lápices de Colores.



INCLUYE POSTER DE SAN FRANCISCO RUSH

Esta vez el rombo escondido está bastante picudo.



Reporte Space World 97

Conoce en este número nuestras primeras impresiones acerca de los juegos y accesorios que tuvimos la oportunidad de revisar en nuestra visita al Nintendo Space World 97. Tenemos un adelanto de juegos sensacionales como: The Legend of Zelda 64, Yoshi Story y F-Zero X.



Página 64

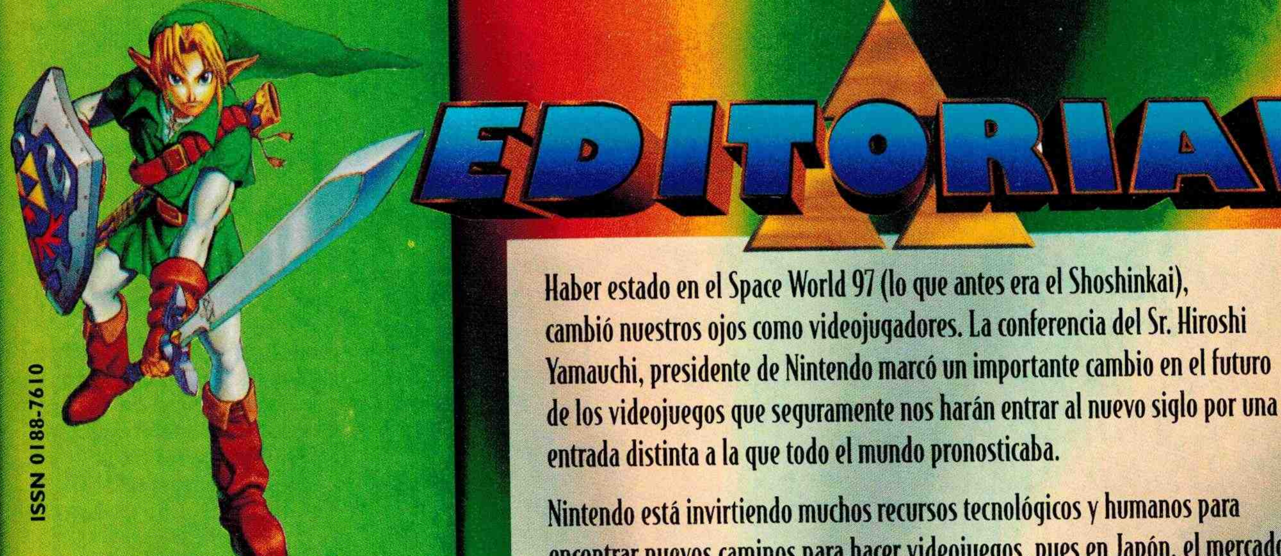
Como cada mes, en esta sección tendremos el análisis de algunos buenos títulos. Ahora exponemos un comparativo de los juegos de fútbol americano NFL Quarterback Club 98 y Madden 64. También conoceremos el título de FIFA 98 de Electronic Arts (como podrás ver, es un mes muy deportivo).



Game & Watch Gallery 2

Ahora analizamos todos los juegos que encontramos en este divertido título para el GB como Parachute, Chef, Vermin, Helmet, Donkey Kong y Ball. Además veremos todas las opciones que tiene este divertidísimo juego, las cuales son más completas, comparadas con las del primero.





Haber estado en el Space World 97 (lo que antes era el Shoshinkai), cambió nuestros ojos como videojugadores. La conferencia del Sr. Hiroshi Yamauchi, presidente de Nintendo marcó un importante cambio en el futuro de los videojuegos que seguramente nos harán entrar al nuevo siglo por una entrada distinta a la que todo el mundo pronosticaba.

Nintendo está invirtiendo muchos recursos tecnológicos y humanos para encontrar nuevos caminos para hacer videojuegos, pues en Japón, el mercado de juegos "para T.V." ha perdido impulso debido a la exagerada cantidad de títulos buenos, malos y regulares que se han lanzado. Son tantos los títulos y de tantas marcas, que no es difícil adivinar que hay demasiados juegos muy aburridos y tan complicados, que los videojugadores ya no disfrutan jugar.

Nintendo siempre se ha preocupado más por la calidad y por la cantidad de los títulos que lanza al mercado. Ahora, además está enfocando esfuerzos en encontrar nuevas fórmulas divertidas de videojuegos que rompan con lo tradicional (juegos de peleas, de deportes, de acción, de destreza, R.P.G., etc.). Ellos han buscado y encontrado, caminos sorprendentes que están empezando a cambiar el rumbo de la industria y, como siempre, marcando el ritmo y la dirección a todo el mercado.

Esta es la razón por la cual se exhibieron ideas y hardware revolucionado, aunque no se presentaron una gran cantidad de títulos que se estén desarrollando en Japón; es importante aclarar que el mercado oriental es distinto al mercado americano y, aunque casi siempre los seguimos, actualmente hay muchos videojuegos y muy buenos que se preparan por acá por occidente.

Club Nintendo ha sido testigo de muchos cambios en esta industria y sería bueno recordar este editorial dentro de 2 años, cuando estemos comenzando el nuevo siglo.

¡Feliz Año Nuevo!



ISSN 0188-7610

CLUB NINTENDO

Año VII # 1 Enero 1998

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y SERVICIOS EDITORIALES TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.

DIRECTOR GENERAL
Teruhide Kikuchi

DIRECTORA DE ADMINISTRACION
Lourdes Hernández

DIRECCION EDITORIAL
Gustavo Rodriguez
José Sierra

PRODUCCION
Network Advertising

EDITOR ADJUNTO:
Adrián Carbajal

DISEÑO:
Francisco Cuevas Ortiz

ASISTENTES DE ARTE:
Juan Carlos González
José Luis Suárez
Antonio Rodriguez

CORRECCION DE ESTILO:
Ma. Antonieta Ramírez

INVESTIGACION:
Jesús Medina
Alejandro Ríos "Panteón"

AGENTES SECRETOS: AXY / SPOT

SERVICIOS EDITORIALES TELEVISA, S.A. DE C.V.

PRESIDENTE
Laura D. B. de Laviada

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Miguel Ruiz Galindo

COORDINADOR DE VENTAS
José Antonio Aja Gómez
Tel. 261-26-02

EJECUTIVOS DE VENTAS
Jackie Torres
Otilia Pérez
Guillermo Uscanga
Montserrat Fabre
Mario Velasco
Javier Gutiérrez,
Ma. Elena Serrano

Año 7 # 1, Revista mensual, Enero de 1998, Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. y por Servicios Editoriales Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.

(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Servicios Editoriales Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernándo Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fé C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.

Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.

Editor Responsable: José Taméz

Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México,D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México,A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

DIRECCION DE PRODUCCION: Juan Carlos Espinoza
Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Responsable: Victor M. Saldaña
Tels.: 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la Républica: 01-800-711-26-33

PRINTED IN MEXICO

Dr. MARIO



Me han decepcionado muy feo 2 veces en su revista, en vano dijeron que iban a sacar la información correspondiente al relanzamiento de Super Metroid y cuál fue mi sorpresa cuando en vez de la guía de mi juego favorito, la revista trae unos lentes. Tan siquiera hubieran sacado el póster de 007 para verlo con los mismos lentes. Llenar las valiosas páginas con la inútil información de juegos de la edad de piedra y con letra tamaño gigante, cuando deberían imprimirlas con la letra más pequeña. ¿Qué onda con estas promesas?

Kos
México, D.F.

Pues el problema es que cuando publicamos la información del relanzamiento de DKC, tuvimos muchas reclamaciones (lo hicimos notar en esta sección) y definitivamente si hubiéramos querido hablar de Super Metroid, tendrían que haber sido mucho más páginas que las que se le dedicaron a DKC (como es tu juego favorito, sabes que esto es cierto). En este caso decidimos -y aunque lo habíamos prometido en repetidas ocasiones- no publicar lo de Super Metroid para evitar futuros problemas. ¿No crees?

◆

¿Para cuándo va a salir el juego de NFL Quarterback Club 98?, porque me muero de ganas por jugarlo, se ve fabuloso y tiene unos detalles estupendos. Ojalá pudieran hacer un buen análisis de este juego, porque se lo merece. Ya que les escribo de juegos de americano, he oído muchas cosas acerca del juego de Madden 64 que quisiera que me confirmaran o desmintieran. Se dice que ni siquiera consiguió las licencias de la NFL ni de la NFLPA, por lo que no podría incluir los nombres de jugadores, ni logos, ni nombres de los equipos. Además se dice que con Quarterback Club 98, se marca la caída definitiva de EA Sports como el rey de los videojuegos de deportes, después de la decepción que nos llevamos con FIFA 64. Aún así me gustaría saber qué opinan ustedes y quisiera que hicieran también un análisis de este juego porque a fin de cuentas es un Madden y merece respeto. Y también digan para cuándo va a salir.

Pedro René Ojeda Cisneros
México, D.F.



Atendiendo a tu petición (¡Huy sí! qué atentos) en este número tenemos una especie de "comparativo" de los 2 juegos de fútbol americano que mencionas. Realmente falta mucho para que EA deje de ser una de las mejores compañías programadoras de juegos de deportes. Además del juego de Madden 64, también veremos el juego de FIFA 98, el cual presenta una serie de mejorías sobre el anterior título de FIFA. Por cierto, estos juegos de fútbol americano ya salieron hace un par de meses y Madden 64 sí cuenta con la licencia de la NFLPA, más no la de la NFL. Como dato curioso te diremos que el director del proyecto NFL Quarter Back Club en Iguana, trabajó muchos años en Electronic Arts.

◆

Está muy bien que hagan comentarios sobre la animación japonesa (que está muy ligada a los videojuegos, debo admitirlo), comics, películas y el arte japonés, pero ¡no se claven! Es decir, el tema principal de la revista son los videojuegos, (específicamente los de la marca Nintendo) y no de las nuevas corrientes de arte pop. Aunque sé que muchos de los que compran esta revista son "marks" con eso de la animación japonesa, el incluir tanta revoltura le quita seriedad a la publicación. Otro comentario, ya dejen de tratar de "educar" a los jóvenes por medio de artículos como el de las estatuas de Turok. Como que no va para el tema de la revista. Espero que les sean útiles estos comentarios de algún modo.

Omar Neftalí Jiménez Ramírez
México, D.F.

Cualquier comentario que nos hagas llegar es útil. La verdad no vemos por qué la revista pierda su seriedad al tratar diferentes temas, cuando -y como tú lo

mencionas- estos son de interés general de los lectores. También debemos decir que tienes razón al comentar que el tema central de la revista son los videojuegos de Nintendo, pero de vez en cuando no está mal darle un poco de variedad al asunto. Otra vez podemos decir que no estamos de acuerdo contigo sobre lo de querer educar a lectores como tú, pues aunque para ese respecto hay libros y publicaciones más completas, no está de más dar un "empujoncito" para que muchas personas se interesen en un tema como el que en esa ocasión presentamos. Además creemos que es muy interesante, pues en este caso específico vemos que hasta para hacer videojuegos se necesita tener cultura como la que tiene la gente de Iguana.

◆

Hola amigos de Club, es la primera vez que les escribo desde estos largos seis años. Bueno, quiero preguntarles si habrá un adaptador para que los cartuchos de N64 le quepan al... ¡no es cierto! Lo que quiero preguntar es que si al igual que el SNES, el N64 daña las pantallas grandes, también me gustaría que volviera algo parecido a: Esta mes llégale a. No como una sección completa, sino como un pequeño suplemento al Reset o al Sumario.

David Quintero
México, D.F.

Aunque lo hemos dicho en repetidas ocasiones, esta es una pregunta insistente. Tanto el NES, como el SNES y el N64 pueden dañar a un monitor igual que lo haría cualquier señal de TV normal. Lo cierto es que algunos monitores gigantes que usan sistemas de "proyección" tienden a mancharse muy fácilmente con imágenes que se mantienen por mucho tiempo fijas, pero no es nada más problema de la señal de los videojuegos, sino de cualquier tipo de señal. También hemos dicho que para evitar estos problemas, no tengas muy alto el nivel de brillo de cualquier televisor.

◆

Amigos, tengo una duda que me inquieta y es que he acabado varios juegos de Nintendo para el N64 y en los agradecimientos especiales aparece el nombre de "Super Mario Club". Me gustaría saber qué es este Club y a qué se dedica.

Fernando Torres H.
Guadalajara, Jalisco



"Super Mario Club" es -como su nombre lo indica- un Club compuesto por videojugadores profesionales (y no profesionales) en Nintendo de Japón. Este Club se dedica a jugar los videojuegos de Nintendo antes de que salgan al mercado para probar la calidad de estos. De hecho, ningún juego de esta compañía puede salir al mercado hasta que no tengan la "autorización" del Super Mario Club. Esto lo hace Nintendo con el fin de ver que sus juegos son realmente divertidos para cualquier tipo de videojugador.

◆

Ahora sí, ahí les va la crítica con todo. ¡De verdad se pasaron con el concurso de aniversario! ¿¿Qué es eso de que para niños de 4 a 12 años?? ¿¿Y nosotros qué?? Yo leo esta revista desde que tengo 11 años y ahora, 6 años después, la sigo leyendo y créanme, no soy el único mayor de 12 años que gusta de su revista. Hay muchos más lectores mayores de 13 años, de los que hay de 4 a 12, de eso estoy seguro. Si hay algo que yo recuerdo de siempre en las cartas que les llegaban a Dr. Mario (la única sección que ha quedado intacta al cambio), era que las familias estaban muy presentes en la revista. Que si una familia escribía de no sé dónde, o que si quien escribía no eran los hijos, sino el padre abogado que se hace su tiempo para jugar un rato y leer la revista, que si la señora mayor que jugaba con sus nietos. ¿Se acuerdan de todas esas cartas? Yo si me acuerdo y espero que ustedes también.

The Riddler (A.A.L.N.)
México, D.F.

¡Claro que nos acordamos de esas cartas! Y también sabemos que la gran mayoría de nuestros lectores tienen varios años leyéndonos (y se los agradecemos). La cuestión aquí es que el patrocinador y Nintendo decidieron poner como límite esa edad y eso fue un poco ajeno a nosotros. Aunque a decir verdad, esto también tiene su lado bueno y es que generalmente en cualquier clase de concurso, los participantes de esa edad es muy difícil que lleguen a ganar algún premio al competir contra una persona adulta. De cualquier manera, nosotros seguiremos obsequiando cosas a nuestros lectores (no sólo por aniversario) y ahí tendrás la oportunidad de ganar premios que no podrías conseguir de ninguna otra forma. Por otra



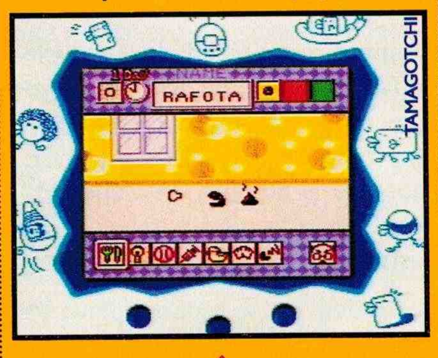
parte hay que recordar que la revista no ha subido su precio desde hace mucho y no hubiera sido posible lanzar el concurso de aniversario sin el apoyo de un patrocinador (los 2 años anteriores no lo tuvimos). Aún así la respuesta de los lectores de 4 a 12 años ha sido excelente.

◆

Les escribo para comentarles sobre los Tamagotchis. No sé ustedes, pero me parece una crueldad muy grande que las mascotas se mueran, al menos tan pronto. Mi brody casi casi tuvo una crisis nerviosa cuando se le murió el primero. Me parecería mejor que en vez de morir y quedarse en una gélida tumba, se maneje el hecho de que crezcan y se vayan felices a sentar cabeza a otro planeta lejano, con la compañía de bellas y tiernas tamagotchas. Al menos así no tendrían que llevar a tantos niños con el psicoanalista. Por cierto, ustedes, suertudos, que tienen la posibilidad de conseguir para tantos sistemas, me gustaría saber cuál les parece mejor, el Tamagotchi genuino o el de Game Boy. Reciban una felicitación por su grandiosa revista y feliz viaje a Japón. Me traen alguito, al menos información sobre Zelda.

Miguel Angel Aban Campos
Mérida, Yucatán

El concepto de que los Tamagotchis mueran corresponde exclusivamente a la versión Japonesa del juego. Para los demás países del mundo se decidió "suavizar" este concepto utilizando precisamente el argumento que expones en tu carta (el de que los Tamagotchis se regresan a su planeta de origen... una manera menos traumante de decir que también se mueren). Aunque las 2 versiones de Tamagotchi que hay en Japón para el GB son mucho más completas y complejas que el original, mucha gente puede llegar a preferir el segundo, precisamente por eso: Porque es más sencillo. Para que veas que no somos mala onda, a ti y a los demás lectores les trajimos mucha información de Zelda y de los juegos que vimos en el Space World en Japón.



◆

¿Qué los juegos no se prueban (o se juegan) antes de salir al mercado? La gente espera algún título basado en algo muy padre y los licenciatarios no se preocupan en lo más mínimo por hacer que sea el mejor. ¿Un juego de Saint Seiya? ¿Dragon Ball? ¡Han de estar buenos! (es lo que dice la gente); pero cuando los ves... "Solo los quieres por los personajes", pero no por el gameplay. Mi pregunta es: ¿Por qué no le echan más ganas al desarrollo del juego? Tan solo se preocupan muchas veces por personajes bonitos y con buenos SFX, pero lo demás se pierde. ¿Lo hacen a propósito para luego sacar una secuela mejorada (en esos aspectos en los que se ven mal) y decir: "Se mejoró esto y esto otro". ¿Esto es para que la gente vuelva a comprar otro?

Ainzunza
Tijuana, Baja California

Precisamente este es un problema que aqueja a la industria de los videojuegos en estos días. En el pasado Space World, el señor Hiroshi Yamauchi tocó este tema y dio sus puntos de vista sobre el camino que está tomando la industria de los videojuegos. Checa en este número el discurso de este gran señor de la industria de los videojuegos.

◆

En una ocasión observé que casi todos los componentes del N64 tienen la leyenda de "Made in Japan". Lo cual me llevó a la duda si estos sistemas, aunque se vendan en EU o México se hacen en ese país. También me fijé que en los controles dice "Made in China" y hasta donde yo sé, China es el país que más produce y fabrica piratería, entonces ¿Podrían ser mis controles piratas? Yo compre mi N64 en una tienda autorizada.

Alexis Alarcón Flores
Tláhuac, D.F.

En este momento, todos los componentes para los cartuchos y las consolas del N64 sólo pueden ser producidos en Japón, pues contienen elementos muy especializados que sólo se producen y pueden ensamblar en ese país, no importando cuál será el destino final del producto. Hay que recordar que cuando apareció el SNES era el mismo caso, pero ya después se llegó a ensamblar el SNES y los juegos de este sistema en México. Los controles del N64 se fabrican en China porque sus componentes no son tan delicados como los del CPU del N64 o de los cartuchos y además es muy barato producir las cosas en ese país, pero eso no quiere decir en ningún momento que estos sean piratas, ni que todo lo que venga de China tenga que serlo. El control de calidad de Nintendo es muy estricto.



La otra vez, leí en una de las revistas que una persona se quejaba de que por qué no mejor dejaban de publicar información sobre Super Nintendo para que publicaran sólo sobre Nintendo 64, yo opino que esta persona piensa que sólo él lee la revista y no piensa que muchas personas no pueden comprar el N64 y se quedan con su Super NES y entonces estas personas ya no tendrían de dónde sacar información. También quisiera comentarles que en un viaje que hice a Miami fui a comprar mi N64 y cuando iba a adquirirlo, el que atendía el local (que por cierto parecía del otro bando), me salió con que había que ponerle una memoria especial para México por que según él, la señal y que la intensidad de la corriente eran diferentes en cada país, entonces se me hizo raro y mejor no lo compré ahí. Les digo esto para saber si es cierto.

José Luis Almada Escartín
Cozumel, Quintana Roo

Pues sí existen diferencias, pero generalmente estas son más notorias entre continentes. Como quizás ya hayas visto en las cajas, el N64 (que se considera el americano), se puede jugar sin ningún problema en cualquier parte de este continente (menos Brasil), porque tenemos los mismos estándares de TV (NTSC) y de voltaje (110V). Los sistemas americanos y japoneses son compatibles en los estándares de TV, más no en los de voltaje, pues allá la alimentación de energía es menor (100 V por eso en las tiendas de Japón generalmente se niegan a venderle Hardware a los extranjeros) y es más fácil que se truene un sistema de Japón aquí en América, sobre todo con las variaciones de voltaje que se dan en nuestro país. Los que sí son punto y aparte son los europeos y brasileños, pues usan un sistema de TV distinto al los que mencionamos anteriormente (PAL). Es por esó que si alguien compra un cartucho en Europa, ni de chiste lo podrá jugar con un sistema NTSC.

◆

Hace poco un amigo me prestó el juego de Top Gear Rally y en mi Controller Pak grabé todos mis avances pero mi duda es cómo le hago para borrar todo lo que tenga mi Controller Pak, ya que por más que le busco y le busco no encuentro cómo borrarlo, espero que esta vez sí me respondan, ya que estoy desesperado.

Benjamín Cárdenas Zavala
Guadalajara, Jalisco



Aunque hay juegos que tienen pantallas especiales para que "administres" lo que hay en tu Controller Pak (como el caso de Diddy Kong Racing), la mayoría de los juegos que salieron el año pasado no las tienen. Si este es tu caso no te alarmes, ya que la solución es muy simple. Cuando tengas un juego de estos, introduce tu Controller Pak, presiona y mantén así el botón de Start en tu control mientras prendes el N64, si lo haces bien, aparecerá una pantalla en donde te muestra lo que contiene tu Controller y ahí mismo podrás borrar algún archivo que no necesites.

◆

¿Por qué no regalan cosas en los retos de Mario? Aunque sea una pluma, pins, gorras, chamarras (dependiendo de la dificultad del reto)... digo, así si ves a alguien en la calle con alguna cosa de éstas vas a saber que es muy bueno en los videojuegos, además podría motivar a más gente a participar en los retos. Apoyando a la mejoría de nuestra revista.

Miguel Villasuso
Villahermosa, Tabasco

CN: Tienen que quitar la sección de Club Net porque es una porquería del demonio y no se le entiende nada. También quiten la sección de Retos Mario's Picross porque no vale la pena una sección para un juego que pocos tienen. Hagan concursos y den cartuchos y/o accesorios de SNES, GB, N64, etc. Aunque las promociones no tengan que ver nada con Gamela (porque yo compro mis cartuchos en Estados Unidos), deberían de rifar cartuchos de N64.

Guillermo Gloria
Monterrey, Nuevo León

Como te habrás dado cuenta, desde hace unos números hemos estado regalando algunas cosas en la revista, ya sea en los retos de Mario o en el Dr. Mario (sigue leyendo y te enterarás qué es). La idea, como tú dices, es regalar cosas raras y que no se puedan conseguir en ningún lado, como el control dorado o una sorpresa muy especial que les tenemos preparada a los jugadores de Diddy Kong Racing. Estas sorpresas no se podrían llevar a cabo sin el apoyo de Gamela y por eso es requisito indispensable tener la factura de tus juegos que fueron comprados en una tienda autorizada, para poder participar.



Después de haberles presentado mi curriculum como videojugador, me gustaría hacerles unas cuantas preguntas: Leí en la página de Nintendo de E.U. que el Disk Drive 64 no será un periférico que pueda manejar el Full Motion Video por varias razones, de ser así, ¿la única forma de hacer algo similar al FMV será por medio de la creación de imágenes en tiempo real como es el caso de Star Fox 64. ¿Por qué si el sistema es tan poderoso, se produce el slowdown en varios juegos? como KI Gold (cuando están peleando en la escena de Orchid si ambos peleadores se acercan mutuamente cerca del helicóptero) o en Turok cuando hay varios enemigos en pantalla, etc. ¿Por qué todos los juegos 3D tienen el efecto de la niebla y no se pueden ver cosas a distancia (como en Turok donde se les pasó la mano), es que acaso el sistema no puede manejar tanta información en pantalla y tratan de esconder este defecto con el cuento ese del súper efecto de niebla que sirve para saber si las cosas están lejos?

José Antonio de la Cruz
Torreón, Coahuila



Más que nada, el motivo por el que el DD no manejará FMV es por la capacidad de memoria y no porque el sistema no pueda hacerlo. Con Zelda 64 te das cuenta que Nintendo ha mejorado notablemente en el hecho de estar creando cinemas en tiempo real, pues estos son infinitamente mejores que los que se programaron en Star Fox 64. Cosas como el efecto de niebla y la cámara lenta no es problema del sistema, sino del entendimiento que tengan los programadores del Hardware y su creatividad para sacarle más juego, como ya lo hemos mencionado en otras ocasiones. Estos problemas fueron muy comunes en los primeros juegos, pero ahora que veas en movimiento títulos que vimos en el Space World como Zelda o Mother 3, te darás cuenta que estos problemas ya pasaron prácticamente a la historia. Recuerda que esto ha sucedido siempre, pasó con el NES, el GB, el SNES y actualmente el N64... pero siempre se supera.

Notas del editor

Antes que nada ¡Feliz Año Nuevo! Y ahora después de dejar estas ondas de felicitaciones, como ves, casi todas las cartas de este Dr. Mario son de quejas o reclamaciones, aunque afortunadamente recibimos muchas que son de ideas, sugerencias y felicitaciones que nos impulsan a seguir adelante. También queremos decirte que para empezar bien este año, tenemos un pequeño premio para algunos de nuestros lectores, cortesía de Interplay. El premio se trata nada más y nada menos que un cartucho de Clayfighter 63 1/3 para el N64 y unos bóxers (teníamos una foto donde los modelaba Gus, pero... tú sabes...) también relacionados con este juego. La forma de ganar estos premios es muy sencilla y consiste en madar un dibujo para "El Arte en Sobre" que tenga que ver con el juego en cuestión o con algún otro de esta compañía que haya salido para algún sistema de Nintendo. El primer lugar recibirá un cartucho de Clayfighter 63 1/3 y un bóxer; los otros 4 mejores dibujos recibirán un cartucho cada uno y los restantes 5 dibujos recibirán un short. Los dibujos los estaremos recibiendo durante los meses de Enero y Febrero, y para Abril publicaremos la lista y los dibujos de los ganadores, así que esperamos tus dibujos (recuerda que al ser para la sección de "Arte en Sobres" tienen que venir en el sobre de la carta). Aunque en este caso será muy difícil ver a alguien por la calle con sus bóxers como dice Miguel Villasuso.



No olvides mandar tu correspondencia a nuestra nueva dirección:

Revista Club Nintendo
Hamburgo # 8 Col. Juárez
México, D.F. CP 06600

Nuestro e-mail sigue siendo:

clubnin@internet.com.mx

Y visita nuestra Home Page en la página de Gamela México en:

http://www.nintendo.com.mx

¡Ah! y otra cosa importante. Tal como lo comentamos en esta sección hace un par de meses ya estamos trabajando en nuestro próximo especial. En este momento te podemos anticipar que se trata de una especie de "enciclopedia" de SOS, donde planeamos meter todos los trucos que hay para el SNES, GB, VB y N64. Este ejemplar estará listo para finales de Abril.

TIPS de DIDDY KONG RACING

Continuamos con los tips de este entretenidísimo juego. Primero mencionaremos la localización de 7 globos que no los consigues en las pistas normales.

Existen 3 globos localizados en diferentes puntos de la isla. El primero de ellos no representa mucho problema, ya que está enfrente de la entrada del primer nivel. El segundo está a la izquierda de la cabeza de piedra de Wizpig sobre una saliente y lo tomas usando el avión. El tercero está en la playa, a la izquierda de la islita y lo puedes tomar con el avión o con el hovercraft. El 4o. es el que está más escondido y se encuentra en la playa. Usa el avión para volar sobre el río que desemboca en el mar y cuando vayas a llegar al tronco que sirve como puente, fíjate bien en los 2 pinos (¿no crees que es un poco raro tener 2 pinos en una zona donde hay palmeras?), ya que detrás de ellos está el globo.



Hay otros 3 globos que consigues venciendo al genio en 3 competencias alrededor de la isla (una por cada vehículo). Para no perderte, sigue las banderas con el logo de N64. Ahora pasemos con las monedas y la llave de:

DRAGON FOREST

Windmill Plains

1. Debajo del molino que se encuentra enfrente y a la izquierda de la meta, podrás ver la primera moneda.





2. En el segundo molino, que se encuentra enfrente del anterior, también hay una moneda.



3. Después de dar la vuelta hacia la derecha, verás 2 árboles. En medio de ellos está la 3a. moneda.

4. Al entrar al túnel, del lado izquierdo de la primera curva, está la cuarta moneda.

5. Al salir del túnel, podrás ver otro molino de viento. Pasa por debajo de él para tomar la siguiente moneda.





6. Al salir del molino, pasarás debajo de un arco de piedra. Aquí, pégate hacia la izquierda para que pases junto a la cascada y puedas tomar la moneda número 6.

7. Más adelante, el camino pasará por un cañón. Después de dar la vuelta hacia la derecha, podrás ver la penúltima moneda que se encuentra flotando en la parte de arriba del cañón junto a la pared de la derecha.



8. Al salir del cañón anterior, pasarás por debajo de otro arco de piedra y al salir podrás ver un Zipper del lado izquierdo y un árbol enfrente. La moneda está junto al Zipper, del lado izquierdo.

Greenwood Village



1. Al comenzar la carrera, el camino tuerce hacia la izquierda. Después de esto podrás ver el primer Zipper y delante de él y a la izquierda está la primera de las 8 monedas casi junto a la banqueta.

2. La segunda moneda está del lado derecho del pozo, muy pegada a la banqueta y casi en la entrada al túnel.



3. Dentro del túnel, del lado izquierdo y justo antes de la salida del atajo que tomas usando el pozo, está la siguiente moneda.

4. Al entrar al bosque, pégate del lado derecho de la primera curva para que puedas tomar la moneda número cuatro.







5. Después de tomar la anterior, conduce hacia la izquierda del camino para tomar la 5a. moneda.

6. Posteriormente, entrarás al túnel que te saca del bosque. Al salir de él podrás ver 2 caminos que conducen a túneles. Toma el que va hacia la izquierda y allí dentro encontrarás una moneda más.

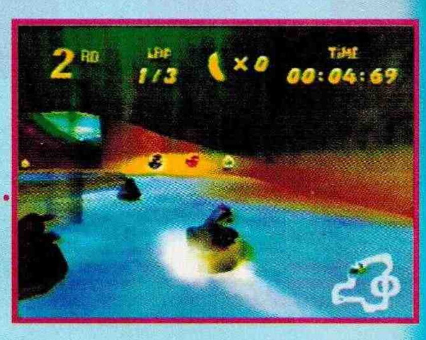


7. Al salir del túnel anterior, pégate a la banqueta de la derecha para tomar la penúltima moneda.

8. La última moneda tendrás que tomarla en la siguiente vuelta para que no pierdas tanto tiempo. Al salir del bosque, toma el camino que va hacia la derecha y en la entrada del túnel, del lado derecho está esta moneda.



Boulder Canyon

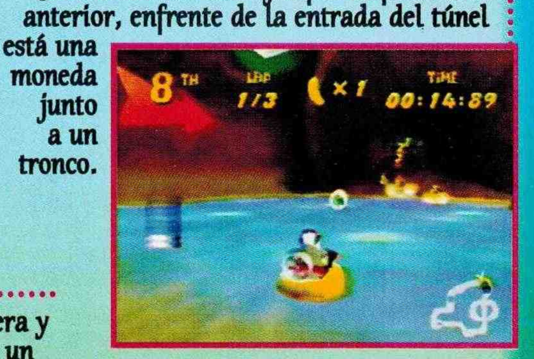


1. Al empezar la carrera, podrás ver un poco más adelante un arco de piedra y debajo de éste, a la derecha está la primera moneda.

2. Al pasar debajo del arco anterior y sobre el tronco que da inicio a la pendiente, podrás ver la moneda en la parte central del camino.



3. Al terminar de bajar por la pendiente anterior, enfrente de la entrada del túnel está una moneda junto a un tronco.





4. Al conducir sobre el puente de madera y pasar la campana, podrás ver frente a un Zipper la siguiente moneda.

5. Después de tomar la anterior y al dar vuelta a la derecha, se observa que cae agua verdosa. Enfrente de esta cortina de agua, junto a la pared de la izquierda hay otra moneda.



6. Poco más adelante, el camino se divide en 2. Toma el que va a la izquierda y podrás ver otra moneda más.



7. En la salida de este camino está la penúltima de las monedas de esta pista.



8. Finalmente, al salir de este camino podrás ver otro arco de piedra y debajo de éste, del lado izquierdo del camino está la última moneda.

Haunted Woods

HAUNTED WOODS

SILVER COIN CHALLENGE



1. La primera moneda está enfrente de la fuente. Tómala y trata de no caer dentro del agua ya que pierdes mucho tiempo.



2. Después de tomar la moneda anterior, toma el camino de la derecha que rodea a la fuente y pegada a la banqueta está la 2a. moneda.



3. Dentro del túnel, junto a la pared derecha de éste está la moneda número 3.

4. Saliendo del túnel pasarás debajo de un arco que está formado por parte del castillo. Debajo de este arco se encuentra flotando la cuarta moneda.



5 y 6. Estas 2 monedas se encuentran juntas y para poder tomarlas tendrás que abrirte un poco al comenzar a dar la vuelta del bosque.



7. Sobre el puente de madera que sirve de entrada al castillo está la penútlima moneda.



8. En la siguiente vuelta conduce por el camino que rodea a la fuente del lado izquierdo para tomar la últma moneda.

Continua en la página 54

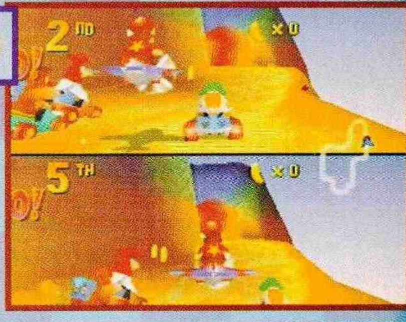
MAGIC CODES LIST

BIG CHARACTERS	OFF
SMALL CHARACTERS	OFF
MUSIC MENU	OFF
START WITH 10 BANANAS	OFF
HORN CHEAT	OFF
DISPLAY CREDITS	OFF
DISABLE WEAPONS	OFF
DISABLE BANANAS	OFF
BANANAS REDUCE SPEED	OFF
NO LIMIT TO BANANAS	OFF
ALL BALLOONS ARE RED	OFF
ALL BALLOONS ARE GREEN	OFF
ALL BALLOONS ARE BLUE	OFF
ALL BALLOONS ARE YELLOW	OFF
ALL BALLOONS ARE RAINBOW	OFF
MAXIMUM POWER UP	OFF
TURN OFF ZIPPERS	OFF
SELECT SAME PLAYER	OFF
FOUR WHEEL DRIVE	OFF
TWO PLAYER ADVENTURE	OFF
ULTIMATE AI	OFF
RETURN	

Aquí te damos algunos tips que bien podrían ser S.O.S. y que continúan en la página 59

Al terminar el juego aparecen los créditos y al final un Magic Code, aquí te damos una lista con algunos de ellos. Recuerda que estos códigos son para cuando juegas contra alguien, menos JOINTVENTURE que es para el modo de aventura.

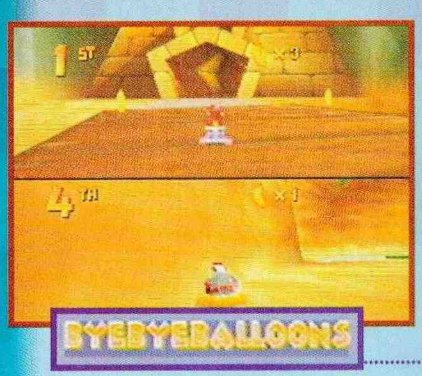




Con este código los personajes son mucho más grandes de lo normal. ARNOLD

BOGUSBANANAS

Con este código las bananas te restan velocidad en lugar de mejorarla. BOGUSBANANAS



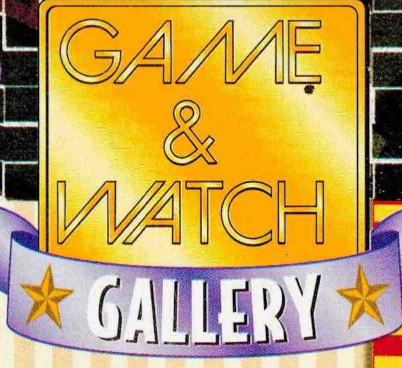
TEENYWEENIES



Pero si lo que quieres es jugar con pequeños personajes, este es el código que necesitas. TEENYWEENIES

Ahora que si quieres desactivar las armas, o sea que no aparezcan los globos utiliza esta clave. BYEBYEBALLOONS

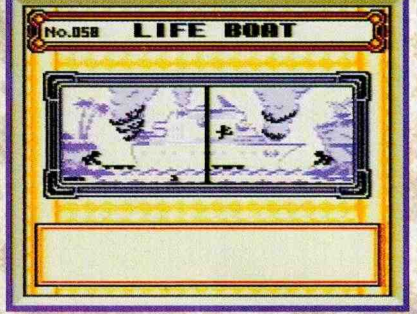
GAME VISTAZO A:



Hace poco menos de un año, Nintendo lanzó el primer juego de la serie "Game & Watch" en nuestro continente, este título tenía 4 juegos de la serie Game & Watch. Ahora en los próximos meses veremos el segundo de esta serie, el cual ahora tiene 5 juegos que se pueden elegir al principio y uno más que podemos considerar como secreto.



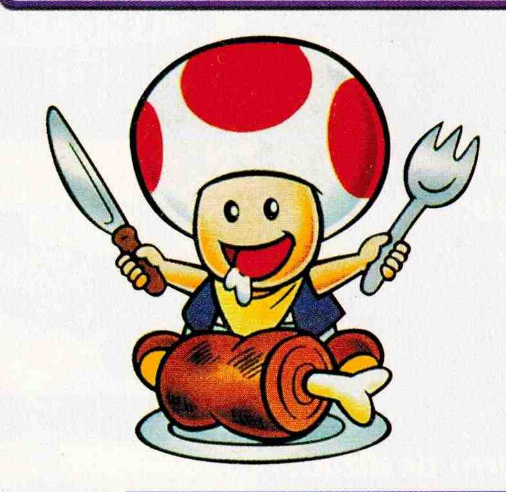
Algo que caracteriza cualquier tipo de secuela, es que éstas presentan lo mejor de los juegos originales, más unas mejorías significativas. En el caso de G&W Gallery la gran mejoría radica en el número de juegos que presenta y en la sección de Galería. Como recordarás, en la "Galería" del primer G&W Gallery, sólo podías ver algunos de los juegos que pertenecían a la serie, pero ahora tiene diferentes opciones. Primero que nada, puedes ver los juegos que salieron para la serie "Game & Watch". Esta parte es lo que anteriormente era la esencia de la Galería, pero en este juego se considera como el museo. En otra pantalla de la Galería tendrás la posibilidad de checar las pantallas con los tips que aparecían (de vez en cuando) en el juego original y que después de eso se perdían. Otra pantalla te da acceso al Sound Test y la cuarta es la que te da "regalos".



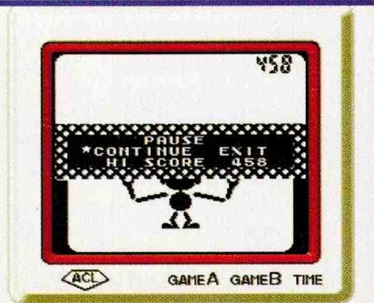




Todas estas pantallas se van abriendo según el número de estrellas que acumules en el juego. Si nunca jugaste el primer G&W, te comentaremos que cada que logras 200 puntos en cualquiera de los juegos, una estrella se sumará a tu contador. Y dependiendo del número de estrellas que obtengas, se abrirán más opciones en la pantalla de Galería.



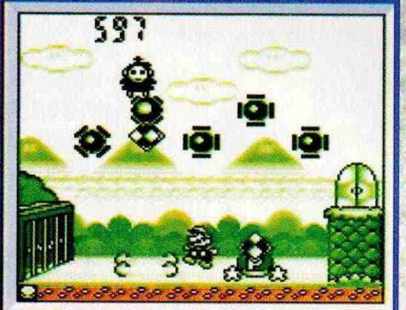
Al igual que en el primer título de G&W, puedes dejar grabados tus juegos si es que tienes que atender algún asunto más importante que estar cachando gorilas o evadiendo martillos. Para lograrlo, simplemente tienes que poner pausa a mitad de un juego y entonces apagar tu Game Boy (o Super Game Boy). Una vez que vuelvas a prenderlo, en la pantalla del título, aparecerá un mensaje diciendo que tienes un juego salvado y así podrás continuar. Esta opción es sencilla, pero muy útil y deberían tenerla más juegos de Game Boy ¿no crees?







Generalmente todos los juegos tienen 2 dificultades. En las versiones clásicas la dificultad se determina con el tipo de juego que elijas, el "Game A" o Juego A quiere decir que estás jugando en el modo fácil y por deducción lógica el juego B o "Game B" es para el modo difícil. En el caso de los juegos de la versión Moderna la dificultad se determina con íconos. Para el modo fácil se usa el hongo y para el difícil la estrella. Ahora, si haces más de 1000 puntos en cualquier dificultad de las versiones Modernas, tendrás acceso a la dificultad "Extra Hard" y se muestra con la estrella. Obviamente, aquí la dificultad es bastante elevada y no obtienes estrellas por los puntos que hagas (esto sólo es para lucirte con los cuates).





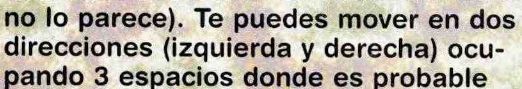
Bien, después de comentar algunas de las nuevas cosas (y las que se repiten), pasemos a ver una breve descripción de los juegos que se incluyen en este cartucho.

parachute





La trama es simple (como en todos estos juegos): Tú controlas a un rescatista quien tiene que recibir a todos los paracaidistas que están saltando de un helicóptero, con el buen tino de dirigirse a un río lleno de tiburones (¿tiburones en un río?, entonces debería tratarse de mar abierto, pero definitivamente no lo parece). Te puedes mover en dos direcciones (izquierda y derecha) ocupando 3 espacios donde es probable que los paracaidistas caigan. Obviamente entre más puntos hagas irán saltando los sujetos que están dentro del helicóptero con más frecuencia y mayor velocidad. Cuando estás jugando en el Game A no tienes mucho problema, pero cuando se te ocurre jugar en el B, de repente alguno de los paracaidistas se queda atorado en una de las palmeras y esto se convierte en un elemento muy importante de distracción.









Versión Moderna



Aquí es Mario quien está a bordo del barco rescatista y en lugar de un helicóptero, tenemos una fortaleza de Bowser flotante y como paracaidistas a un grupo de Toads, Yoshis y Donkeys. Cada personaje tiene diferente forma de caer: Los Toads son los más estables y siempre caen a una velocidad constante. Los Donkeys caen más rápido y acostumbran abrir su paracaídas ya que están cerca del agua. Y por último los Yoshis son difíciles de predecir, en ocasiones pueden descender de una manera estable y en otras muy rápido. ¡Ten mucho cuidado con ellos!



Ya comentamos que en la versión clásica, (cuando juegas en el "Game B"), hay unos paracaidistas que se quedan atorados. Pues algo similar ocurre en la versión moderna (sin importar la dificultad) y es que los honguitos son tan ligeros, que en un descuido se los lleva el aire y van a caer donde está el cañón (del lado derecho de la pantalla) y cuando menos lo esperes, saldrán disparados (pero ya sin paracaídas), lo que hace que caigan más rápido que los que sí tienen paracaídas.



En el agua hay un pez que cambia constantemente de posición. Si estás en aprietos puedes hacer que te ayude, pues si alguno de los personajes que está descendiendo cae sobre él, rebotará pero perderá su paracaídas, así que tienes que agarrarlo a como dé lugar.

Cada 100 puntos recibirás un premio. Cuando alcanzas los 200, 500 y 700 recibes una vida (si es que ya perdiste con anterioridad), pero si no, aparecen 3 huevos: de uno de ellos saldrá un fantasma, de otro una estrella y el último carecerá de contenido. Si tomas la estrella, aparecerá un honguito junto al cañón y disparará un número de estrellas similar al número de centenas que tengas en tu marcador (Ej.: Si tienes 300 puntos disparará 3 estrellas, si tienes 500 serán 5), con un máximo de 6. Por cada estrella te dan 5 puntos y realmente es una tentación tomarlas. Ahora que si tienes la mala suerte de agarrar al fantasma, éste aparecerá junto al cañón y disparará bombas siguiendo la misma regla que para las estrellas. Obviamente, si tomas una bomba perderás una vida.





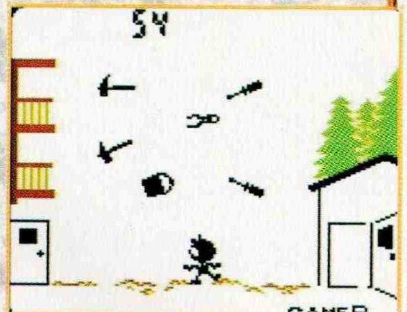


HeLMet

Versión Clásica

Definitivamente los personajes que se ven involucrados en las tramas de los juegos no se caracterizan por ser muy brillantes: Una serie de empleados de una construcción tienen que salir de trabajar (justo a la hora, ni un minuto más ni uno menos, como la gran mayoría de oficinistas de este país), pero el único lugar por donde pueden salir es el patio del edificio que están construyendo y como sus compañeros que siguen trabajando son tan cuidadosos, lo tienen que hacer a través de una lluvia de objetos que pueden ocasionar una herida contusa (un buen chichón, pa' pronto). El problema radica en que la puerta de salida a veces se cierra misteriosamente, como si un bromista lo hiciera en el momento más inoportuno (el típico bromista inoportuno también abunda en el género oficinista ¡qué casualidad!). Así que tu objetivo es moverte de un extremo a otro, esquivar los objetos que caen a una misma velocidad y salir para tener la tarde libre. Dentro de la versión clásica, no hay diferencias significativas entre el "Game A" y el "Game B", solamente que la mayor dificultad radica en la velocidad y la frecuencia con la que caen las cosas y el tiempo que está cerrada la puerta (¡¡sólo se abre por unos segundos!!).

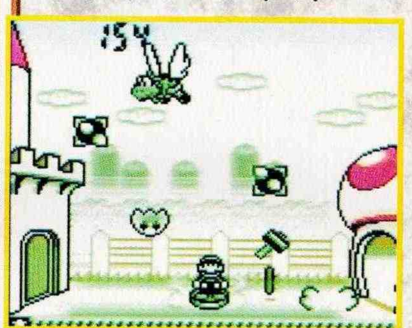




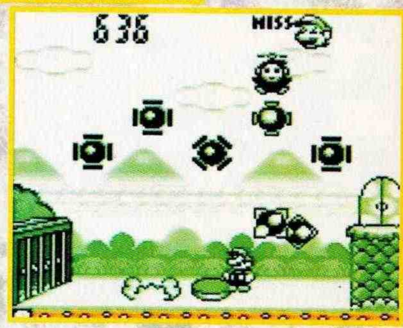
855
MISS

Versión Moderna

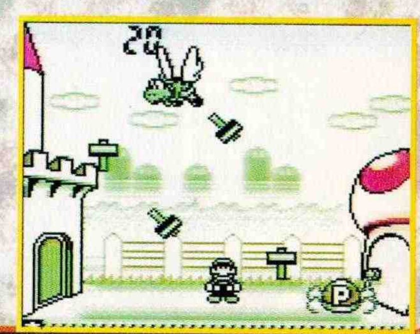
Aquí el protagonista es Mario, quien tiene que hacer prácticamente lo mismo que se hace en la versión clásica: Salir del castillo y llegar al objetivo que está cruzando un pequeño campo, pero en él hay un Koopa Paratroopa mezclado con Hammer Bros. dejando caer martillos, bolas con picos y plantas pirañas para intentar perjudicar a nuestro héroe.

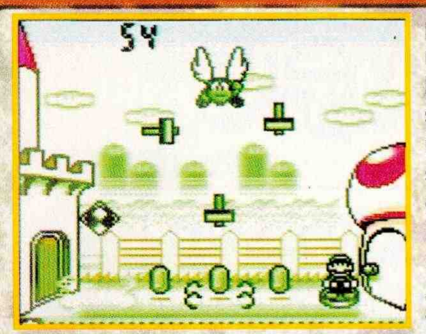


Es aquí donde se comienza a complicar la cosa, ya que los 3 elementos que mencionamos antes caen a distintas velocidades, por lo que tienes que calcular muy bien para decidir en qué momento vas a avanzar o retroceder para estar a salvo.

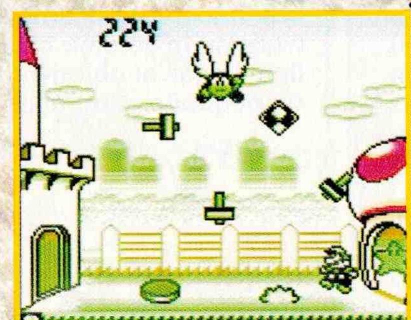


Sin embargo, tenemos que el elemento "avaricia" juega un papel muy importante aquí. Mientras estás esperando a que se abra la puerta para poder huir, verás que aparece un "P-Switch" en el piso; si saltas sobre él aparecerán 2 ó 3 monedas distribuidas en el campo de acción y nuestra naturaleza humana nos indica que debemos tomarlas,



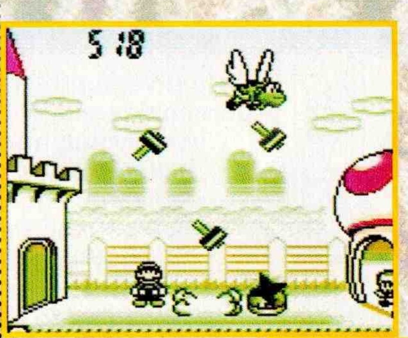


pero entre más monedas tomes, hará que Mario se mueva con mayor lentitud y será más difícil escapar de los objetos que caen. Aunque bien vale la pena decir que el riesgo se paga, pues recibirás muchos puntos por las monedas que hayas tomado al entrar a la casa.

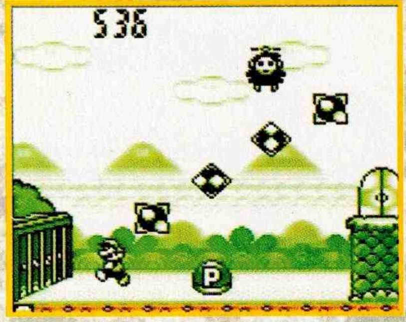


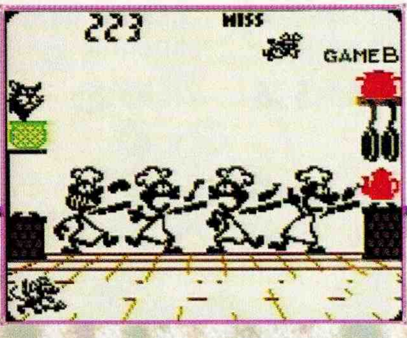
También de vez en cuando, al abrirse la puerta de tu objetivo, verás que aparece una estrella. Si entras en ese momento, recibirás una buena cantidad de puntos extras.

Después de estar sufriendo un rato con el Paratroopa volador, te darás cuenta que en la puerta de la casa aparece tu amigo Toad y al entrar, te llevará a otro escenario donde hay un Buzzer volando rápidamente de extremo a extremo de la pantalla. El solamente deja caer bolas con picos, pero el problema es que



al azar, aparecen uniones de tubos que pueden cambiar la dirección de las bolas e inclusive, hacer que éstas ya no caigan de manera vertical, sino diagonal.





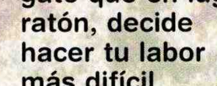


Chef

En este caso, la víctima es un cocinero que fue embarcado por sus amigos para que les cuidara su comida. Pero no le advirtieron que cuando ellos se fueran también se iban a llevar sus sartenes, así que el Chef que queda, tendrá que estar malabareando la comida por los aires y evitar que caiga al suelo, donde un ratón muerto de hambre dará cuenta de ella. Como verás, tienes que estar en el momento adecuado que es cuando la comida está cayendo para volver a levantarla con tu sartén, desafortunadamente la comida no

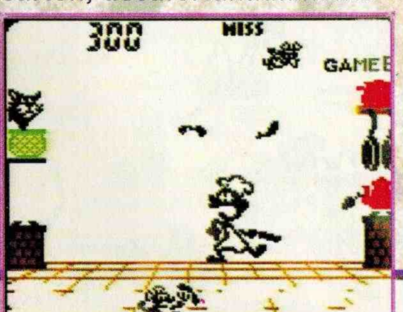
Versión Clásica

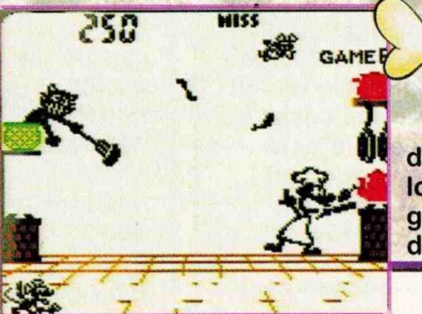
siempre se eleva de manera constante, así que existe el riesgo de que tengas que elevar el mismo platillo del que te acabas de encargar, antes de hacerlo con los demás. Para completar el cuadro de desgracias, en la orilla superior izquierda de la pantalla está un gato que en lugar de comerse al ratón, decide hacer tu labor más difícil deteniendo de manera espontánea uno de los guisados.









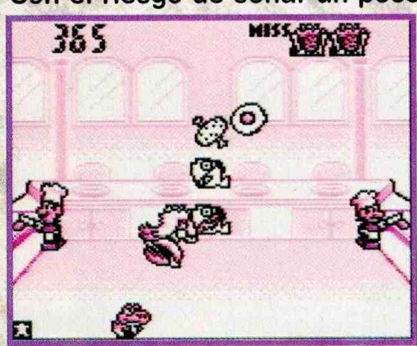


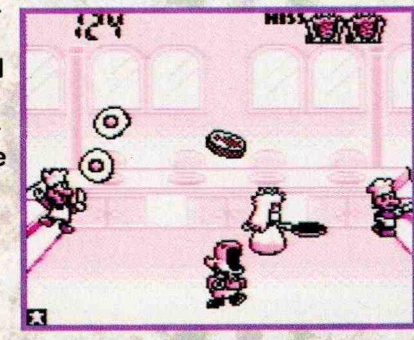



Haz sido seleccionado para el Mundial
1 00:00
Mex 5
Neth 0
FIFA
ROAD TO WORLD CUP
98
FIFA ROAD TO WORLD CUP 98
SPORTS
¡Entrénate ya!
con... NINTENDO 64®
Bajo licencia autorizada de GAMELA MÉXICO S.A. de C.V.

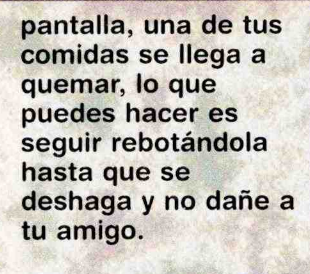
Versión Moderna

Con el riesgo de sonar un poco repetitivos vamos a decir que este juego "tiene la misma base que la versión clásica", pero a decir verdad nos parece un poco más complejo por los elementos que se le incorporaron. Aquí quien se dedica a "malabarear" la comida es la princesa Peach y se la arrojan Mario y Luigi en otra de sus múltiples facetas que es la de cocineros. Siempre siguiendo a Peach está Yoshi y él se encargará de comer los guisos que se le pasen (o se le caigan) a nuestra heroína. Cabe señalar que al igual que en la versión clásica, Peach se puede ubicar en 4 diferentes puntos, pero para hacer las cosas un poco más fácil, puede girar de lado al presionar cualquiera de los botones y así atender 2 sitios sin tener necesidad de moverse.





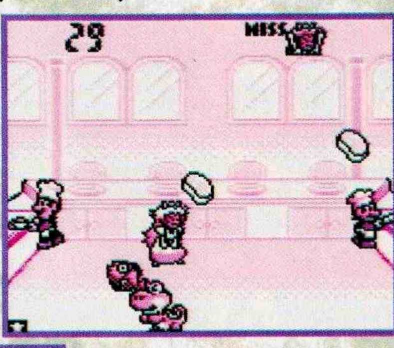
El chiste de esta versión es alimentar a Yoshi. Cuando Mario y Luigi arrojan la comida se podría decir que va "cruda" todavía, pero cuando Peach se encuentra rebotándola, se va cocinando y eso se puede ver fácilmente cuando cambia de color. Tomemos como ejemplo esta salchicha: Si Yoshi se la come estando "cruda" sólo obtendrá 1 punto, si se la come bien cocida le dará 4 puntos y si tiene la desgracia de cachar una quemada le dará un solo punto, pero lo reducirá a Yoshi bebé. Por cierto, si por estar cuidando diferentes elementos en pantalla, una de tus comidas se llega a quemar, lo que puedes hacer es seguir rebotándola hasta que se deshaga y no dañe a tu amigo.



Después de que alimentes varias veces a Yoshi, este pondrá un huevo y momentos después de él nacerá otro pequeño Yoshi que ocupará su lugar. Esto parece inútil hasta que te das cuenta que recibes puntos extras por cada Yoshi que nazca. Conforme alimentes a este Yoshi, crecerá y entonces se repetirá el ciclo.



Ojo: Realmente Yoshi no se cambia tan rápido como parece. Trata de anticiparte un poco a sus movimientos y no cambiarlo cuando la comida esté a punto de llegar al piso, porque de lo contrario ya no la comerá. La diferencia entre el modo fácil y el difícil en este juego, es que en el primero la comida rebota solamente de forma vertical, pero en el modo difícil está cambiando de posición. Particularmente a nosotros nos parece más fácil que se esté moviendo y no que esté rebotando en un solo sitio.

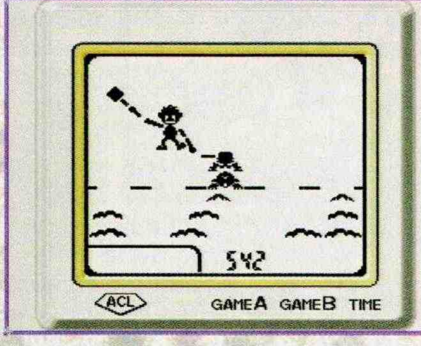




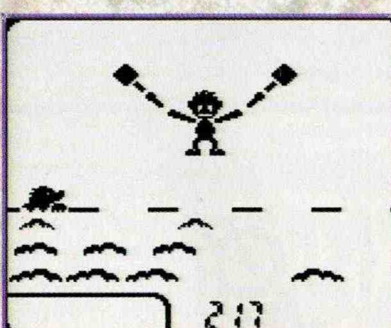
Vermin

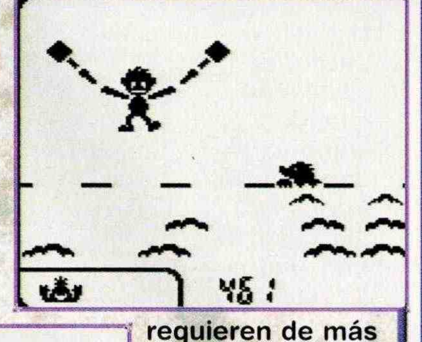


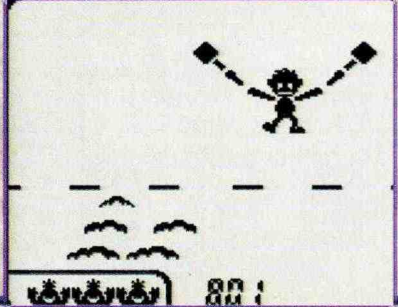
En este caso tenemos a un sujeto que realmente tiene un serio problema con los topos en su jardín. Estos escarban la tierra para salir y lo pueden hacer por 4 diferentes lugares si estás en el modo A (5 en el modo B). Obviamente por el rastro que dejan los topos en la tierra, podrás deducir cuál de ellos va a salir primero. El personaje principal (con mucho carisma, por cierto), tiene 1 martillo en cada mano y sus brazos los tiene extendidos.



Lo que debes hacer es mover al personaje de tal forma, que uno de sus brazos con martillo esté sobre el agujero por donde va a salir un topo en el momento preciso. Automáticamente él le dará un golpe al mamífero cuando éste se asome. Por la experiencia adquirida en los anteriores juegos, podrás adivinar que el chiste es eliminar a estos topos antes de que logren escapar. También es obvio que al principio la cosa es fácil, pero después estos topos llegarán en grupos (con toda la familia), por lo que tendrás que planear muy bien tus movimientos. Este no es un juego muy difícil de explicar, pero sí es uno de los que requieren de más estrategia para lograr un buen puntuaje. Por cierto, aquí no recuperas vidas por los puntos que hagas, bastante cruel ¿no?

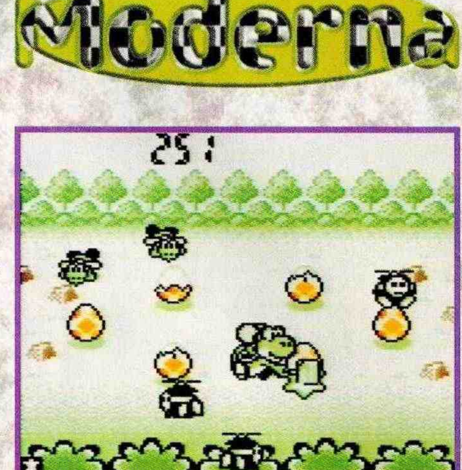


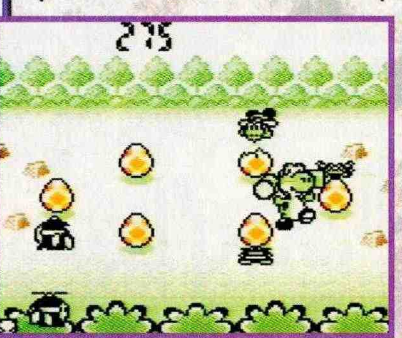




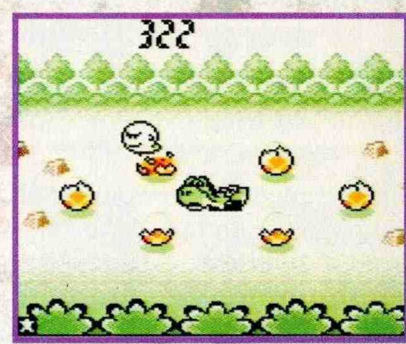
Versión Moderna

El único detalle que une al concepto del Vermin Clásico con el Moderno es que el “personaje principal con mucho carisma”, tiene un martillo en cada una de sus manos. En la versión Moderna de Vermin el héroe es Yoshi y su objetivo es proteger 6 huevos que están en un paraje y están muy propensos a ser atacados por unos enemigos voladores. La dificultad que tiene esta versión es que hay 3 clases de enemigos que se mueven a diferentes velocidades y no uniformemente como en la versión clásica. Además tu rango de movimiento no sólo es de izquierda a derecha, sino que tienes que proteger 2 huevos que están arriba, 2 abajo y 2 a los lados, por lo tanto es muy difícil predecir cuál de estos hay que cuidar primero.





Cuando uno de los enemigos logra llegar a donde está uno de los huevos y lo dejas el suficiente tiempo para que pueda actuar, golpeará el huevo y si no le atiendes su asunto a este personaje, seguirá golpeándolo hasta quebrarlo. Cada uno de estos huevos resiste 3 golpes antes de romperse y tu juego termina cuando te eliminan uno (aquí no hay vidas).



La cosa no es tan grave si resulta dañado un huevo, ya que como en otros juegos, a los 200, 500 y 700 puntos recibes un Corazón. Este Corazón le recuperará un impacto a los 6 huevos que tienes, así que el secreto es impedir que un huevo reciba más de un golpe antes de llegar a estos marcadores. Por cierto, te conviene mantener todos tus huevos sin daño, porque al llegar a cierta puntuación, recibirás puntos extras por cada huevo sano.

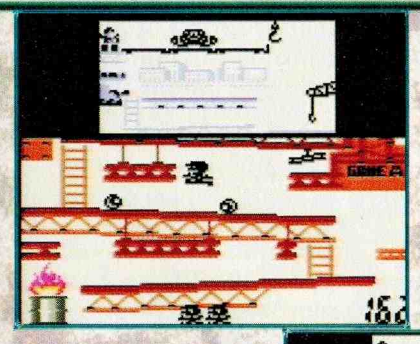




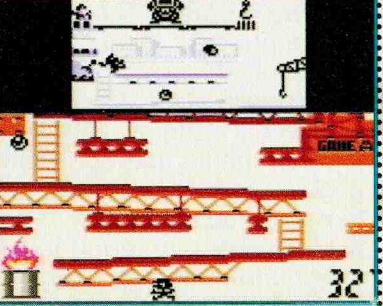
Ya dijimos que los 3 tipos de enemigos que aparecen en esta versión se mueven a diferente velocidad. Esto es importante para saber hacia dónde te tienes que mover; primero para evitar el daño (sobre todo acostumbrarte al control del personaje es un poco confuso al principio), pero después ya no hay tanto problema por eso. Los personajes que más problemas dan son los Boos, pues ellos sólo se mueven cuando les das la espalda, eso los hace bastante impredecibles y por lo tanto muy peligrosos. Otra cosa que debes de tomar en cuenta es la distancia que cada personaje tiene que recorrer antes de llegar al huevo que quieren machacar, pues aunque hay unos que se mueven más lento que otros, estos pueden llegar primero a su destino si van por un huevo que está cerca del sitio del que aparecen.



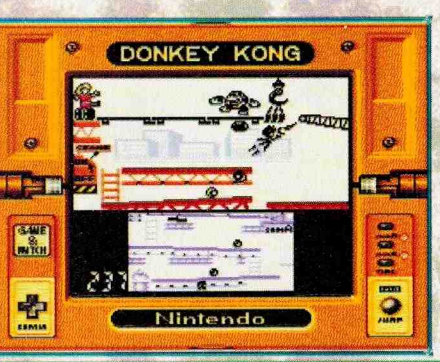
donkey kong

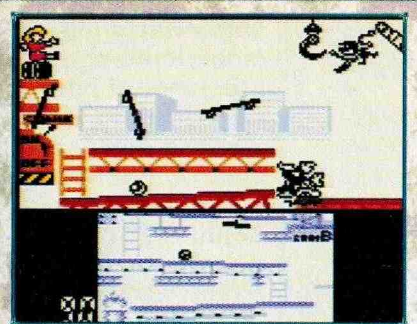


Este juego es muy peculiar, porque el original es de 2 pantallas, así que aquí quisieron más o menos emular lo que es jugar en 2 pantallas representando las 2 en la pantalla del GB (una más grande que la otra) lo bueno es que puedes cambiar el tamaño de éstas simplemente con presionar el botón B y así no perderás visibilidad cuando cambies de una a otra. El objetivo del juego es muy parecido al clásico juego de Arcade de Donkey Kong. Aquí tienes que controlar a Mario. Su chica (de aquellos días) Pauline, ha sido

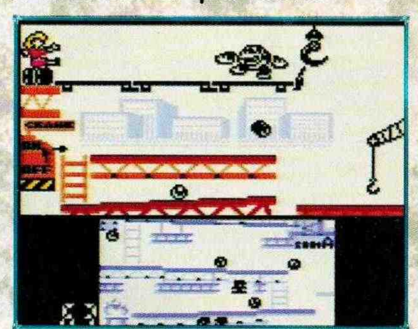








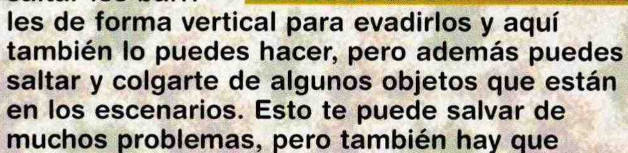
secuestrada por un gorila de nombre clave Donkey Kong y la ha llevado a lo más alto de un edificio en construcción. Desde ahí este gorila se dedica a arrojar barriles para impedir que Mario llegue hasta arriba. Pero... ¿y para qué quiere llegar Mario hasta arriba si el sitio a donde se trepó el Gorila está inaccesible? Pues tiene que llegar arriba para activar un Switch, que a su vez activa una grúa con un gancho que se mueve de un lado a otro, entonces lo que tiene que hacer el héroe de la "M" en la gorra es saltar para agarrarse del gancho y así quitar uno de los tornillos que sujetan la base donde está el gorila (es obvio que debes cuidarte en este momento, pues sólo es un pequeño instante el que tienes para saltar y el gorila continúa arrojándote los barriles a quemarropa). Esto de quitar los tornillos lo tienes que hacer 4 veces para rescatar a tu chica.



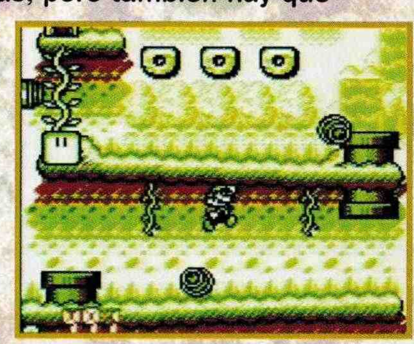
Versión Moderna



Básicamente podemos decir que aquí debes hacer lo mismo que en la versión clásica, pero también con sus respectivas diferencias: Hay que subir por 2 pantallas para llegar con el gorilete, pero aquí las 2 son realmente pantallas completas y el Scroll sube cuando llegas a la segunda. También hay que estar saltando los barriles, pero estos se convierten en tortugas al llegar a la parte de abajo y te pueden seguir molestando. Hay que activar un Switch, pero éste activa diferentes cosas dependiendo la escena en la que estés y el personaje a rescatar es ahora la princesa Peach y no Pauline. Aquí también hay que llegar 4 veces hasta arriba, pero una vez que tiras al Gorila empezarás en una escena diferente y no en la misma indefinidamente.



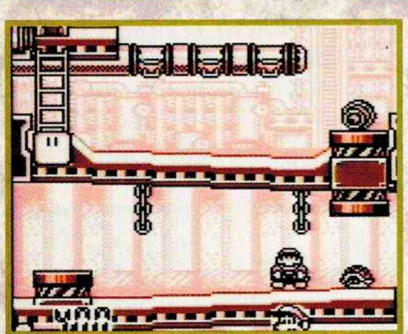
En la versión clásica puedes saltar los barriles de forma vertical para evadirlos y aquí también lo puedes hacer, pero además puedes saltar y colgarte de algunos objetos que están en los escenarios. Esto te puede salvar de muchos problemas, pero también hay que cuidarse, pues si permaneces mucho tiempo colgado de un objeto, éste caerá y después ya no podrás avanzar por él más arriba. La cosa no es tan grave, ya que después de algún tiempo, la pieza que cayó aparece por arte de magia en su sitio (pero mientras es muy molesto).





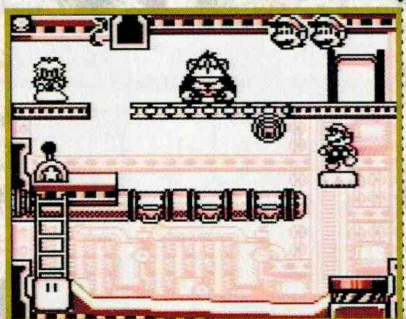
Dependiendo de lo rápido que llegues hasta arriba y le quites parte de su base al gorila, recibirás puntos extras, pero también puedes recibir 5 puntos por cada tortuga a la que pises en la parte de





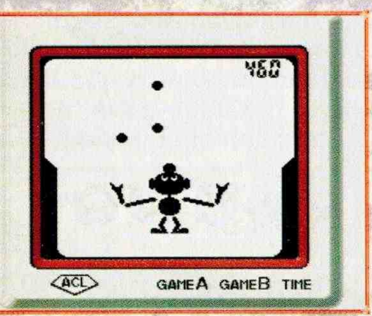
abajo de cada pantalla, así que tú sabes qué es lo mejor que puedes hacer para aumentar tu marcador. De cualquier forma tenemos que decirte que si te tardas mucho y sobre todo en escenas o dificultades avanzadas, se pone un poco más difícil la cosa.

En total son 3 escenas diferentes las que debes pasar, en la primera (la construcción) al activar el Switch aparece una especie de base en movimiento que cubre lo que serían las 3, 6, 9 y 12 horas en un reloj. En este caso lo mejor es esperar a que llegue al punto "9" para





saltar hacia ella (solamente con presionar el botón es suficiente, no hay que mover el control) y volver a saltar al llegar al punto "12" para quitar una de las bases. En la escena de los prados, aparece una especie de péndulo, a él te tienes subir cuando llegue a su máximo del lado izquierdo y saltar para subir cuando el soporte esté totalmente vertical. En la escena de las nubes, aparece un par de nubes (¡qué raro!), el problema con ellas es que aparecen y desaparecen intermitentemente, así que tienes que calcular cuándo hay que subir a ellas para avanzar.



OK. Vamos a hablar un poco del juego secreto que se incluye en G&W Gallery 2. Este juego es "Ball" y el chiste radica en estar malabareando unas pelotas.

Es bastante difícil, pues sólo tienes la oportunidad de perder una vez antes de que el juego termine.

Al principio sólo podrás jugar la versión Clásica, pero conforme obtengas más estrellas se abren más opciones, como poder jugar el modo moderno, jugar con diferentes personajes en este mismo modo y... bueno, ya hablaremos de eso más adelante.



El sábado 2 de Octubre de 1997, falleció victima de un percance automovilístico el Sr. Gumpei Yokoi allá en Japón. Gumpei Yokoi fue una persona muy importante dentro de Nintendo, pues fue el líder y director de muchos proyectos importantes dentro de esta compañía entre los que destacan todos los juegos que aparecieron para la serie de Game & Watch y el Game Boy. Yokoi era una persona con mucho ingenio y una muestra de ello son los juegos y el sistema mencionados, pues aunque sus procesadores no son muy poderosos y sus pantallas son de Cristal Líquido, se refleja la verdadera intención de un juego: su creatividad. Descanse en paz este genio que le dio mucho a la industria de los videojuegos.



Gumpei Yokoi era una persona muy querida y admirada por nosotros. Aquí lo tenemos junto al Sr. Teruhide Kikuchi y a Gus Rodríguez en una entrevista que nos concedió en el Shoshinkai de 1995.



Nintendo®

UN CUMPLEAÑOS DIFERENTE

FIESTA TORNEO

- EXPERTOS VIDEOJUGADORES
- VIDEOJUEGOS
- PREMIOS

- KIOS TEMAS CON ANIMADORES
- JUEGOS
- PASTELES
- PIÑATAS
- NINTENDOMENUS
- REGALO ESPECIAL PARA EL FESTEJADO
- Y MUCHO MAS



- ACTIVIDADES FISICAS

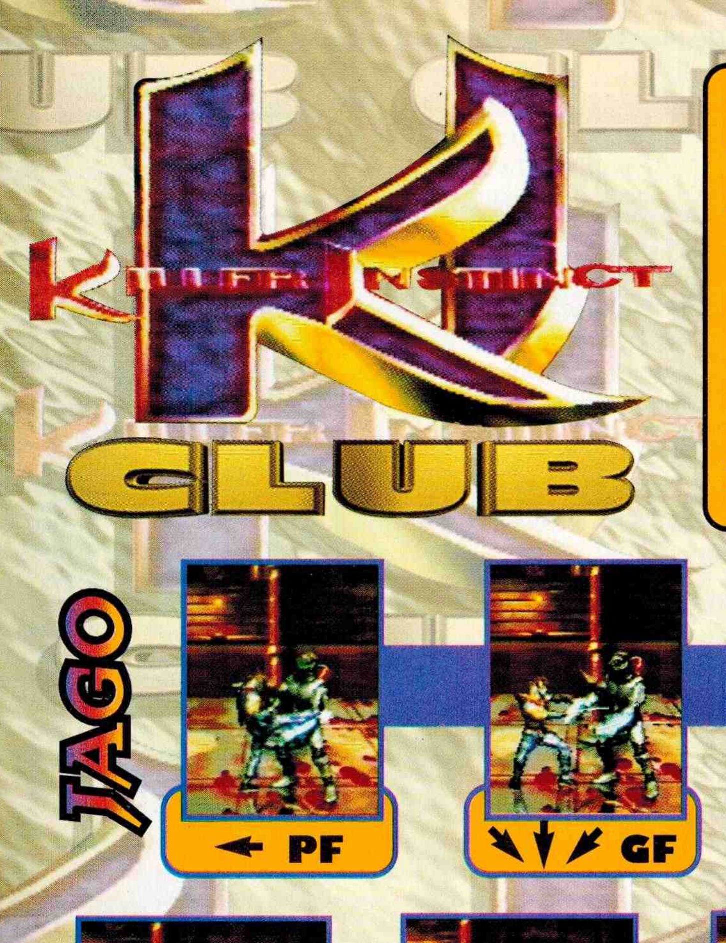
MUNDO Nintendo®

- ESCENOGRAFIAS ARMABLES

FORMA Y VIVE TU PROPIA FIESTAVENTURA

INFORMES Y VENTAS

566-36-26



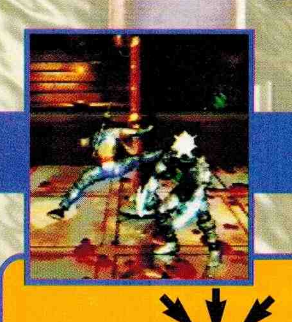


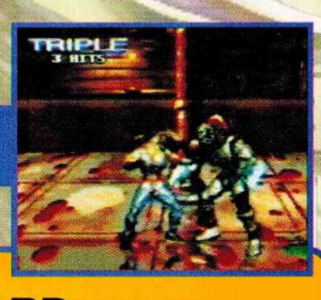
Seguramente te sorprende que hablemos de este arcaico juego, que muchos creen que ya agotó todos sus secretos y sorpresas. Pero aquí estamos otra vez con algo nuevo para que desempolves tu cartucho y cheques algunas cosas interesantes.

JAGO

← PF

↘ ↓ ↙ GF

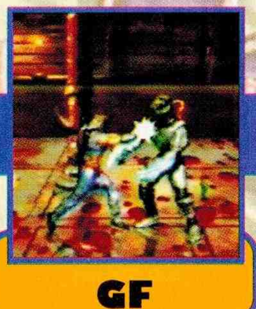




↘ ↓ ↙ PD



↘ ↓ ↙ PD



GF



→ ↓ ↘ GF

La última combinación no te la cuenta como combo, pero si la introduces correctamente, entran 3 golpes.
A la primera secuencia agrégale 2 golpes fuertes para que tengas un "triple" con 5 golpes.

Otros dos combos: *Tienes que marcarlos súper rápido o no te contará el combo y los debes hacer saltando.*

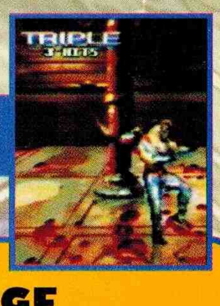


GF



PF





→ ↓ ↘ GF



GF



PF



↓ ↘ → GF

Los combos de Jago que empiezan saltando, los puedes probar con todos los personajes, el chiste es que tu combo (saltando) debe de tener ataques fuertes, de lo contrario puedes caer en la regla de los autodobles y así te los puedan romper.
La base de estos combos es: Empieza con GF, luego PF y termina tu combo con un poder que no sea END SPECIAL.

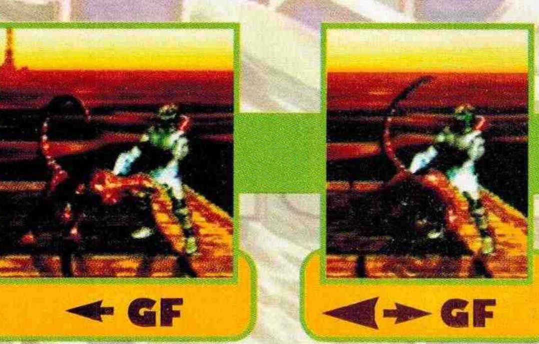




Con el anterior, si haces un Breaker antes, te suman 2 golpes al combo.









FULGORE

→ PF

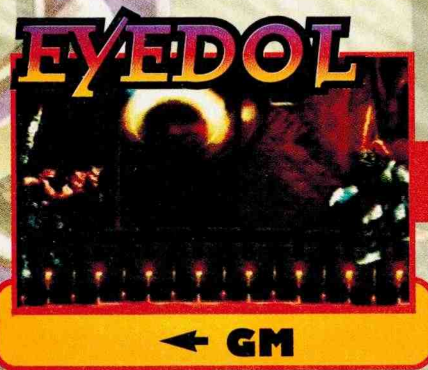
→ ↓ ↘ GD

← GF

←→ PF

→ ↓ ↘ GD

EYEDOL



← GM



↓ ↘ → GF



Para este combo debes de estar en un extremo de la pantalla y el oponente del otro lado.



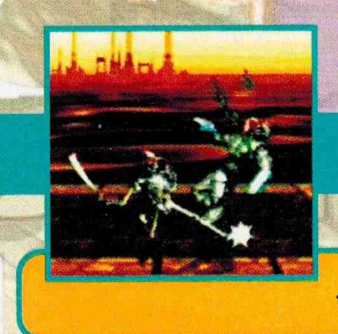
←→ GD

También puedes combinar golpe fuerte con golpe fuerte o patada fuerte con patada fuerte, pero debes ejecutarlos rápidamente o no te contará el combo.
Es hora de sacar del cajón tu KI y checar tú mismo qué nuevos combos irrompibles logras encontrar.

SPINAL



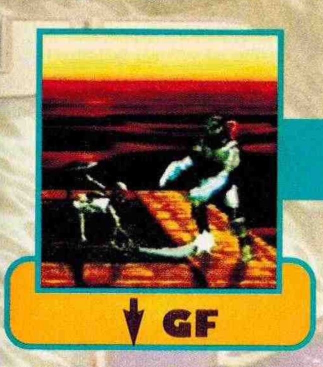
↓ GF



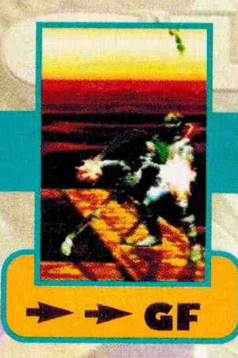
→ → GF



↘ PF



↓ GF



→ → GF





↓ GF

Estos combos son muy peculiares, hay muchas maneras de combinarlos, los puedes variar y en algunos casos, alargar. La cosa es que tomes en cuenta que no siempre se sigue la regla de los combos, por ejemplo, Riptor puede hacer un triple solamente con el golpe fuerte. Experimenta con cada personaje todas las cosas que se te ocurran, no importa lo locas que parezcan, recuerda que mientras más loco sea lo que intentes, mejores resultados obtendrás.

Ahora vamos con un truco con el temible Eyedol. Tú sabes que puedes lanzar tres bolas de fuego si marcas atrás y el golpe medio para cargar y después realizas el poder con golpe fuerte mientras Eyedol está dando patadas en el suelo. Pues bien, ¿podrás lanzar tres bolas sin estar golpeando el suelo? Si tu respuesta es no, mejor checa cómo se logra esto: Tienen que empezar dos jugadores, cada uno con Eyedol y ambos deben marcar atrás y golpe medio para cargar el poder. Ahora, uno de los Eyedol lanzará las tres bolas, para tirar al otro, entonces el Eyedol que cayó debe de marcar el poder fuerte, así lanzará tres bolas sin estar golpeando el suelo. Es importante que el Eyedol que cayó, no marque ningún movimiento al pararse, ya que después no podrá marcar las 3 bolas a menos que marque atrás y golpe medio otra vez.









Ahora vamos con Killer Instinct de Game Boy. Este combo es para Spinal. Debes tener el asterisco que indica el Breaker, o haber absorbido un poder, para dar dos espadazos. Marca un espadazo con golpe, inmediatamente después marca otro y termina marcando otro. Es decir:



←→ G



←→ G



←→ G

Esta jugada es algo difícil de dominar, pues debes regresar el control hacia atrás, inmediatamente después de marcar el primer espadazo y hacer lo mismo con el tercero (a veces puedes dar hasta 4 espadazos). Esta combinación no cuenta como combo, pero si lo marcas bien, es muy probable que dejes mareado a tu oponente. En esta jugada vemos que a Spinal no le importa obedecer las reglas con tal de derrotar a sus enemigos y comprobamos una vez más que si experimentas de todo, puedes desarrollar técnicas únicas.

MAGGIE Te invita a COMER



¿Como?

- Adquiere con cualquier distribuidor autorizado de Nintendo 3 de los títulos para SUPER NINTENDO que ves en este anuncio.
- Sácale una foto a tu mejor récord en 2 de estos juegos, ponla en un sobre junto con tu factura original, incluyendo todos tus datos (Nombre, dirección y teléfono) y mándala o llévala personalmente antes del 3 de Marzo a cualquiera de nuestras franquicias:

Plaza Tepeyac	Insurgentes	Plaza Pericentro	Taller de Luigi
759-0111	687-7359	557-1765	535-2090

El videojugador que cuente con el mejor promedio de récord será invitado a comer por Maggie al Yuppie's SPORTS CAFE Insurgentes

Requisitos:

- Tu factura debe estar fechada del 1 de Diciembre de 1997 al 28 de Febrero de 1998.
- Entre más facturas de 3 juegos mandes más oportunidades tienes de ser seleccionado.
- El nombre del afortunado vencedor será publicado en nuestra revista del mes de abril.
- No tomaremos en cuenta fotografías de finales de los juegos. ¡Realmente queremos ver cosas espectaculares!
- Pomoción limitada al área metropolitana.



OFERTA
Estos títulos están de Oferta en los distribuidores participantes
Liverpool • Aurrera y Bodega Aurrera • Ghoner • Almacenes Zaragoza
Sears • Palacio de Hierro • Bicicletas y Motocicletas • Mr.Sound
OFERTA

SUPER MARIO 64 CLUB

Te podríamos decir que nos pidieron que diéramos más tiempo para contestar y buscar las respuestas, pero la verdad es que por cuestiones de espacio, se fue retrasando más y más este artículo; entonces es hora de utilizar ese atinado dicho de que: "Es mejor tarde que nunca".





LAKITU ABAJO

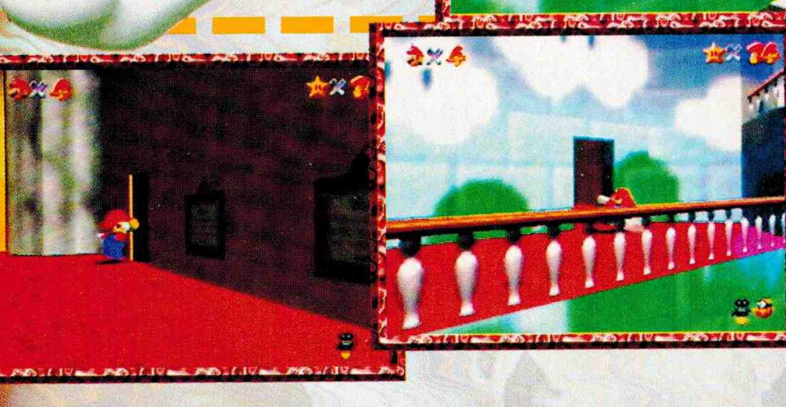
En la escena donde está el switch rojo ¿cómo puedo dejar la cámara fija en el fondo desde que comienzas a jugar en esta escena?



R Este es un bug bastante sencillo de sacar si eres de esos jugadores nerviosos que están presionando los botones todo el tiempo, ya que para lograr que la cámara se quede fija sólo necesitas presionar el botón Z constantemente cuando estás entrando a esta escena y la pantalla está en blanco.

ATRAS DE LOS MUROS

Si quiero dejar la cámara fuera de una habitación para que se vea el juego como en la foto ¿qué es lo que tengo que hacer?, este no es tan difícil.



R Simplemente tienes que entrar a una habitación como la del Course 1 y salir. Inmediatamente das media vuelta, corres hacia la puerta y rápido presionas el botón Z para agacharte y enseguida presiona el botón B para patear y deslizarte a la habitación antes de que la puerta se cierre y así la cámara se queda detrás del muro, fácil ¿no?



TIEMPO EXTRA

¿Cómo le hago para volar sin una pizca de energía o como dicen algunos en la calle con el puro aire?







R Aquí es necesario que te dejes quitar casi toda la energía hasta que sólo te quede la mínima parte, entonces ve por la gorra con alas que sale en el bloque rojo y ya que la tengas puesta, ve por un enemigo bomba y tómalo; ahora rápido tienes que colocarte junto al hoyo donde está el cañón pero de espalda. El chiste es que cuando el enemigo explote, te lance hacia el hoyo y en lugar de morir puedes ser lanzado por el cañón y mantenerte volando mientras te dure el poder de la gorra y si tienes buen tino, entra a otro cañón para tener un tiempo extra más, en cuanto toques el suelo, Mario pasa a mejor vida.







MUSICA

La música que está mientras te enfrentas a este jefe ¿cómo la puedo dejar fija? es decir, que puedas estar en cualquier parte de este nivel y la música continúe como si te fueras a enfrentar a él.







R Esto se logra de la siguiente forma: Primero ve con el jefe de la primera estrella del Course 1, ahora cárgalo y con cuidado comienza a bajar por el camino que está en la orilla, pero conforme bajes tienes que pegarte al muro para que las esferas que caen no te toquen, así hasta llegar donde está el hoyo del cañón, ahí tienes que esperar a que pase una de las esferas y te alcance el tiempo de cruzar sin que te toque, ahora entra en el hoyo del cañón, entonces suelta al jefe, ahí es cuando tienes que prepararte para lanzarte con el cañón en cuanto puedas, así te alejas de la zona del jefe antes de que él salte a la punta de la montaña con esto logras que el fondo musical se mantenga como si fueras a enfrentarlo, pero puedes estar en cualquier parte de la escena.

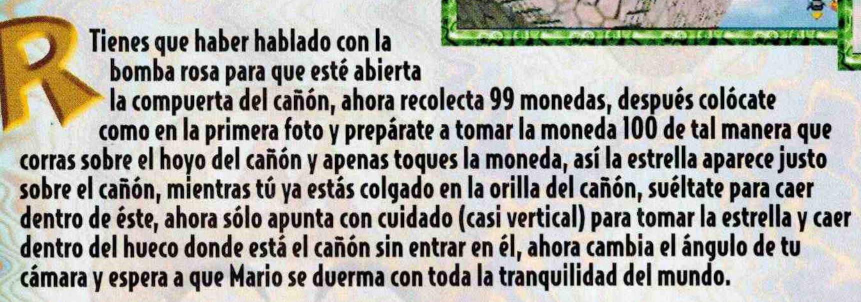


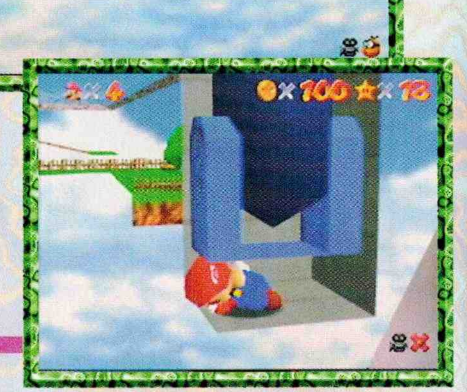
DULCES SUEÑOS

Para estas fechas, este puede ser fácil. ¿Cuál es la técnica para que Mario se duerma dentro del hueco donde está un cañón?

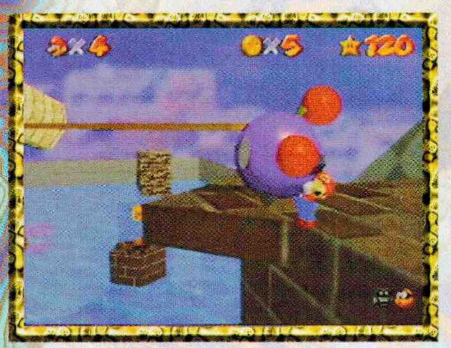


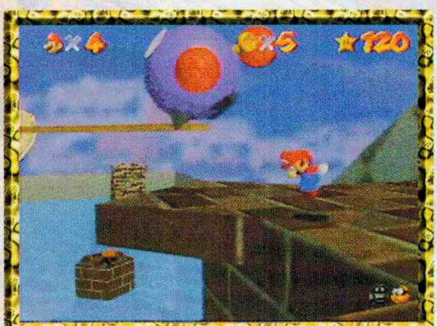






R Tienes que haber hablado con la bomba rosa para que esté abierta la compuerta del cañón, ahora recolecta 99 monedas, después colócate como en la primera foto y prepárate a tomar la moneda 100 de tal manera que corras sobre el hoyo del cañón y apenas toques la moneda, así la estrella aparece justo sobre el cañón, mientras tú ya estás colgado en la orilla del cañón, suéltate para caer dentro de éste, ahora sólo apunta con cuidado (casi vertical) para tomar la estrella y caer dentro del hueco donde está el cañón sin entrar en él, ahora cambia el ángulo de tu cámara y espera a que Mario se duerma con toda la tranquilidad del mundo.





QUITALE LO PESADO

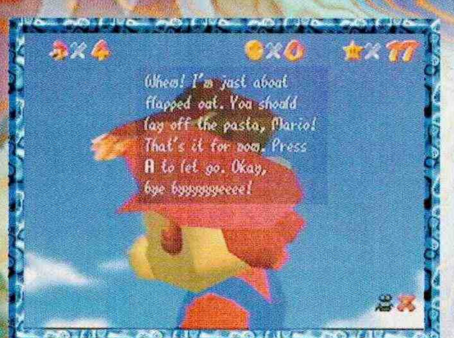
¿Qué te parece lo que trae Mario entre manos?, tienes que decirnos cómo logras que este enemigo se encuentre en este lugar.



R Lo primero que debes hacer es meterte en la cabeza que es un bug que necesitas practicarlo una y otra vez, lo segundo es cargar al enemigo y avanzar caminando hasta la orilla (así automáticamente sueltas al enemigo), de inmediato tienes que dar un pequeño salto al frente y lanzarte de clavado con el botón B (¡clavado, no patada!), de tal forma que el enemigo te agarre en el aire y así al caer al agua no se destruye, después te lanza y ya con calma lo puedes tomar y llevarlo a donde quieras.









SUBIR Y SUBIR

En el Course 2 ¿cómo te puedes mantener volando colgado del ave todo el tiempo que quieras?, sí todo el tiempo que quieras.

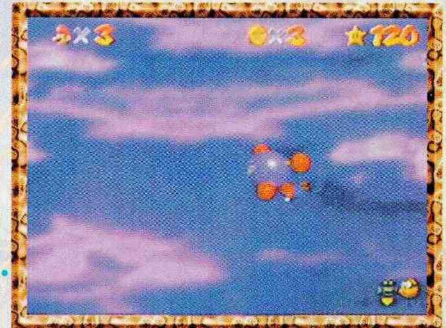
R Aquí el truco es muy fácil, cuélgate del ave, para subir y mantente así hasta que salga el comentario; prepárate porque en unos segundos el ave te va a soltar, así que rápidamente presiona Start para poner pausa y ahora prepárate a presionar el botón A para quitar la pausa y de inmediato presionar Start, esto lo repites varias veces hasta que veas que te agarraste al ave de nuevo, lo puedes hacer las veces que quieras para que el ave nunca te deje.



NO ME PUEDO LEVANTAR

Este es el que más le gusta a Ocesse y es que Mario permanezca flotando en el aire por tiempo indefinido, pero checa la posición, tú sabes cómo se hace y si no, ponte a buscarle y mándanos la respuesta.





R Para hacer este bug necesitas una escena donde haya Chuka y además un precipicio cerca, ahora toma al enemigo y acércate a la orilla hasta que se caiga; de inmediato, da un salto pequeño para lanzarte junto con él y ya que estés cayendo presiona el botón B para clavarte, el chiste es que el enemigo te agarre antes que caigas, así cuando te suelta tú te quedas flotando en el aire indefinidamente y si cambias los ángulos de la cámara verás tomas muy raras, obviamente este bug traba el juego.



PISEN NUEVOS TERRENOS

¿En dónde crees que está Mario? y si ya sabes ¿cómo llegas ahí?, por cierto es una zona bastante resbaladiza.

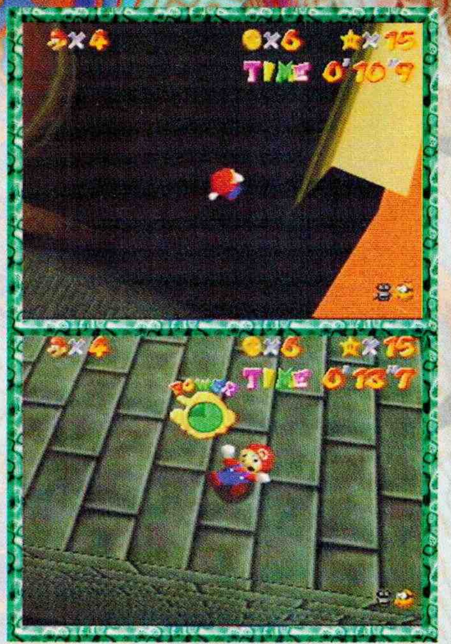




PISEN NUEVOS TERRENOS

R Aquí necesitas deslizarte sentado hasta salir del túnel, comienza a saltar y patear presionando el control hacia tu espalda para regresar un poco, así vas regresando y subiendo en la barra de la orilla, da un salto hacia atrás en ángulo tal, que esquives el muro y caigas hacia atrás. Ahora después de caer un poco, da una patada para ganar terreno y hacerte más hacia atrás para caer sobre el techo de la estructura a la que llegas al final, que por cierto es bastante resbalosa.





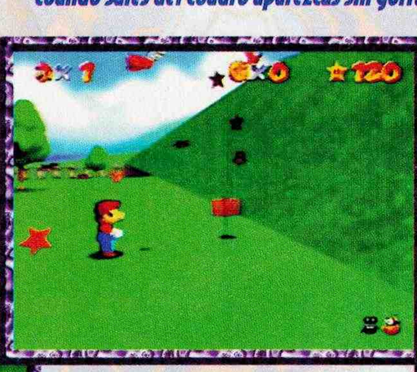
GORRA EN MANO

¿Cómo puedo hacer para que Mario se quede con la gorra en la mano, pero sin usar el truco de teletransportarte que ya habíamos publicado?

¿DONDE QUEDÓ LA GORRA?

Este es bastante raro, ¿cómo puedes tomar cualquier estrella del Course 1 teniendo la gorra puesta y cuando sales del cuadro aparezcas sin gorra?







R Primero necesitas ir a una de las escenas que te quitan la gorra y te regresas al Course 1 pero ya sin gorra, después en el bloque rojo que está entrando a la escena de la izquierda tienes que hacer el truco de gorra en mano, te paras de tal forma que des la cara a la pared y estés debajo del bloque, entonces salta para sacar la gorra con alas y no te muevas, espera a que aparezca el bloque de nuevo, para esto la gorra ya rebotó en la pared y se dirige a ti, entonces salta en cuanto aparezca el bloque de nuevo y así sacas una segunda gorra, de inmediato corre y toma la primera gorra y así la segunda cae sobre ti, haciendo que Mario se quede con la gorra en mano, ahora espera a que se termine el efecto de la gorra con alas y habla con la bomba rosa para que después de la plática Mario se ponga la gorra, ahora vé a tomar cualquier estrella y al salir del nivel Mario, aparece sin gorra.







CONEJO SUBMARINO

Mario también se sabe algunos trucos con el conejo, por ejemplo ¿qué te parece esta foto? no creas que es muy difícil, es más, sí resuelves uno de los primeros retos de esta sección seguramente se te ocurrirá cómo hacer este.

Aquí obviamente necesitas tomar al conejo y avanzar a la puerta que da al pasaje subterráneo que es la salida del castillo, deja el conejo lo más pegado a la puerta que puedas, ahora sal por la puerta y en cuanto puedas regresa de un pequeño salto, de tal manera que caigas en la mitad, es decir que estés en la posición en donde queda la puerta cerrada,







esto no es muy fácil pero con un poco de práctica lo puedes lograr; ahora sin



moverte de tu lugar toma al conejo y da media vuelta para que lo sueltes del otro lado de la puerta, ahora muévete para entrar de nuevo a la habitación y salir otra vez más, así ya puedes tomar el conejo estando en la otra habitación y si no has bajado el nivel del agua, chécate al conejo dentro del agua y déjalo que se deslice en la pendiente.

DETENGAN EL RELOJ EN 0'13"2

Ahora que si tu fuerte es la velocidad, te diremos que este récord es muy bueno (pero no creas que es el mejor), así que esfuérzate y seguramente nos puedes mandar alguno que sea menor a 0'13"2.





Aquí necesitas deslizarte con una patada justo antes de comenzar a bajar, así te deslizas hasta donde sales del túnel, justo ahí tienes que dar un giro drástico hacia la izquierda y saltar de tal forma que esquives la barra de contención y caigas sentado, así continúas tu giro a la izquierda para dirigirte justo a un lado de la última de las columnas que están a un lado del camino y poco antes de caer presionas el botón B para clavarte y caer suavemente y no pierdas tiempo, con lo que ahorras un buen tramo del camino rompiendo con todos los récords, recuerda que necesitas un poco de práctica y poco a poco vas mejorando tus tiempos.

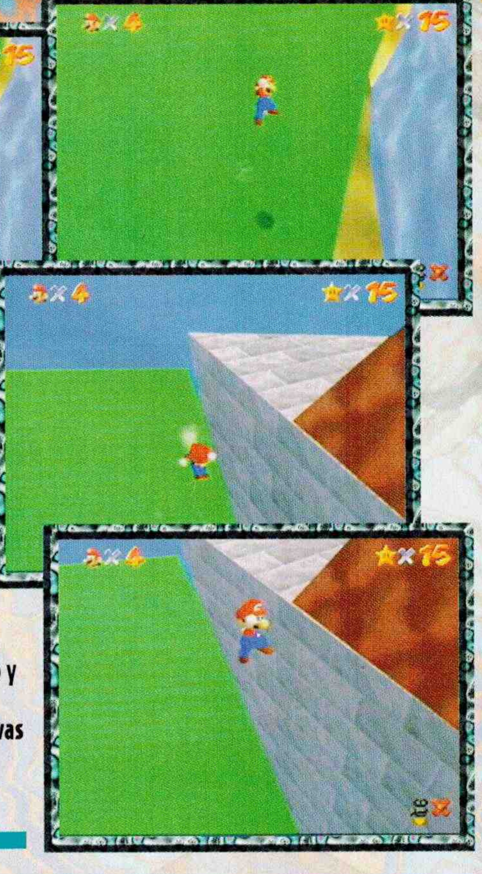




COMO SUBIR

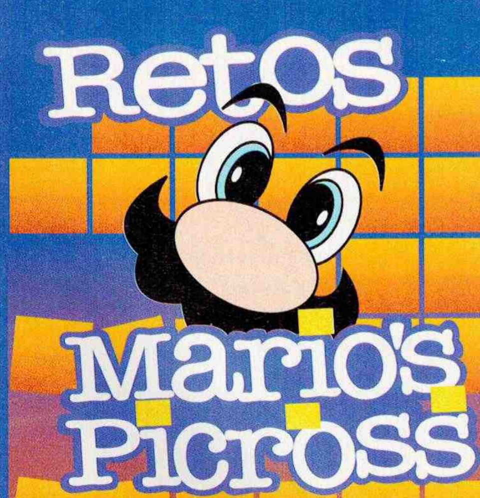
¿Cómo puedo subir a lo alto del castillo, obviamente sin utilizar el cañón que se abre cuando tienes 120 estrellas y tampoco utilizando la técnica de subir por el lado izquierdo que explicamos anteriormente?



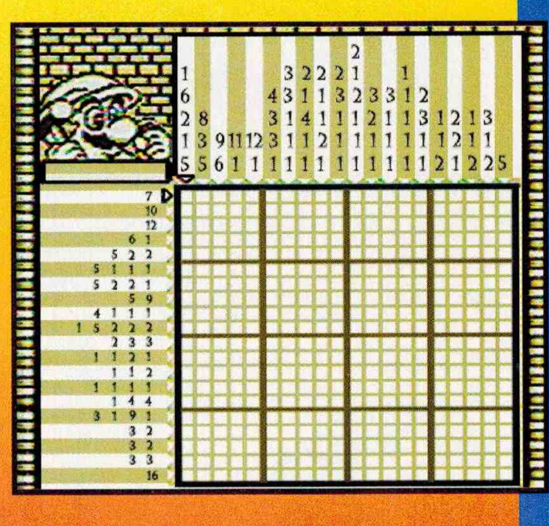


R Para hacer este bug te tienes que preparar psicológicamente; casi, casi tomar un curso de meditación para adquirir la suficiente tranquilidad para logarlo, ya que en cualquier momento te falla un salto y hay que empezar de nuevo, bueno después de asustarte, te diremos que la técnica es básica. Necesitas colocarte cerca de la cascada y comenzar a saltar hacia atrás y cada vez que lo haces, patear para ganar tiempo y poder moverte hacia atrás pero tienes que ser muy exacto en el salto, ya que si te tardas demasiado, sales disparado al frente y todo tu trabajo se viene abajo (literalmente), así vas rodeando la cascada y continúas por toda la orilla hasta alcanzar el techo del castillo, obviamente si eres un desesperado no lo intentes.

Retos Mario's Picross



Esperamos empezar bien este año sin cometer los típicos errores que nos caracterizaron todo el año anterior. Así que iniciamos este mes, con el rostro de un peculiar personaje que acompañó a Mario en sus primeras aventuras.



INSTRUCCIONES

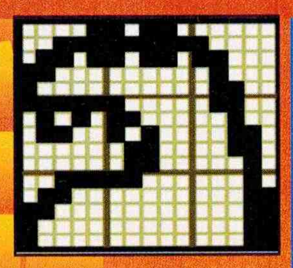
Recuerda que los números que están en las líneas horizontales y verticales son el número de cuadros juntos que debes marcar. En este ejemplo hay 4 líneas en las que debes marcar 5 cuadros: ¡Llena esos primero y donde estés seguro que no va nada pon una X.



Checa la segunda línea de números horizontales (de arriba a abajo) ahí se te indica que van 3 cuadros juntos y después uno. Aquí está fácil, pues ya tienes dos cuadros marcados en esa línea así que lo único que tienes que hacer es agregarle uno más y con eso automáticamente puedes deducir la tercera y cuarta línea vertical (de izquierda a derecha).

Solución en el próximo número

Solución al reto de Diciembre



TOPS · TOPS · TOPS

Durante el tiempo en que estuvieron apareciendo los Tops que se lograban aquí en Club Nintendo, llegaban muchos buenos tiempos y puntajes, sin olvidar porcentajes, de nuestros lectores y en muchas ocasiones venían acompañados por textos con "amenazas" que decían que todos los récords de los que trabajamos en Club Nintendo iban a ser aniquilados y pulverizados (lo cual nos daba mucho gusto). Sin embargo, también hubo un par de lectores que opinaban que estaba mal que pusiéramos nuestros récords en la revista (ya que nosotros podíamos hacer los récords más fácilmente, pues contábamos con los juegos en cualquier momento). Aunque esta afirmación es correcta, en realidad tenemos poco tiempo para dedicarnos de lleno a un título y hacer un buen récord, por lo que queda "compensado" la "ventaja" que se supone tenemos con respecto a nuestros lectores. Después de este rollo mareador, tenemos que decir que aunque existan dos o tres lectores que no estén de acuerdo con esto, vamos a volver a poner nuestros récords en la revista, ya que esto le da mucha vida a esta sección.

Primero, aquí están los tops de Game & Watch Gallery para Game Boy, que Joe ha logrado hacer.





Manhole
Versión: *Moderna.*
Dificultad: *Very Hard*



Fire
Versión: *Moderna.*
Dificultad: *Very Hard*







Manhole
Versión: *Clásica.*
Dificultad: *Hard*



Oil Panic
Versión: *Moderna.*
Dificultad: *Very Hard*



Ahora, para este título sólo se van a aceptar puntajes en la dificultad Very Hard cuando se trate de las versiones Modernas y en la dificultad Hard para las versiones Clásicas. Tal vez se vea muy difícil, pero así el top vale más. Por cierto, aquí aprovechamos para darle las gracias a Rafael Delgado por haber borrado los datos del cartucho de Joe, ya que de lo contrario él no hubiera logrado estos puntos, aunque lamentablemente no se ha podido hacer otra vez el puntaje de Oil Panic en versión Clásica en dificultad Hard de poco más de 2800 por falta de tiempo (no te preocupes Raf, se te sigue queriendo).



A pesar de que las fotos que nos enviaron algunos de nuestros lectores no tienen gran calidad, sí se alcanzan a distinguir los tiempos.

Pista	Tiempo	Nombre
Luigi Raceway	01'43"90	Daniel López
Moo Moo Farm	01'20"87	Jaime Paul Ruiz Caballero
Koopa Troopa Beach	01'28"63	Fernando Ortega Arauz
Kalimari Desert	01'53"09	Fernando Ortega Arauz

Toad's Turnpike 01'45"00
Jaime Paul Ruiz Caballero

Frappe Snowland 01'28"57
Fernando Tapia Ruiz

Choco Mountain 01'32"57
Jaime Paul Ruiz Caballero

Mario Raceway 00'56"08
Marko Alcántara

Wario Stadium 00'17"04
Christian Roberto Nava

Sherbet Land 01'49"52
Fernando Tapia Ruiz

Royal Raceway 01'51"34
Daniel López

Bowser's Castle 02'01"03
Daniel López

D.K.'s Jungle Parkway 00'53"65
Joe

Yoshi Valley 00'59"68
Daniel López

Banshee Boardwalk 01'53"75
Daniel López

Rainbow Road 04'03"68
Guillermo Chávez Martínez

Puesto que nos han llegado muchas cartas pidiéndonos que también publiquemos los récords de vueltas, decidimos hacerlo, así que aquí están:

Luigi Raceway 00'33"46
Daniel López

Moo Moo Farm 00'26"40
Fernando Tapia Ruiz

Koopa Troopa Beach 00'28"97
Daniel López

Kalimari Desert 00'30"35
Alejandro Corral Gaviño

Toad's Turnpike 00'34"66
Jaime Paul Ruiz Caballero

Frappe Snowland 00'26"23
Fernando Tapia Ruiz

Choco Mountain 00'29"65
Daniel López

Mario Raceway 00'17"08
Fernando Tapia Ruiz

Wario Stadium 00'04"39
Daniel López

Sherbet Land 00'35"90
Fernando Tapia Ruiz

Royal Raceway 00'36"57
Daniel López

Bowser's Castle 00'39"88
Fernando Tapia Ruiz



D.K.'s Jungle Parkway 00'09"80
Joe

Yoshi Valley 00'09"67
Manuel Romero Espinoza

Banshee Boardwalk 00'37"54
Daniel López

Rainbow Road 01'21"10
Daniel López

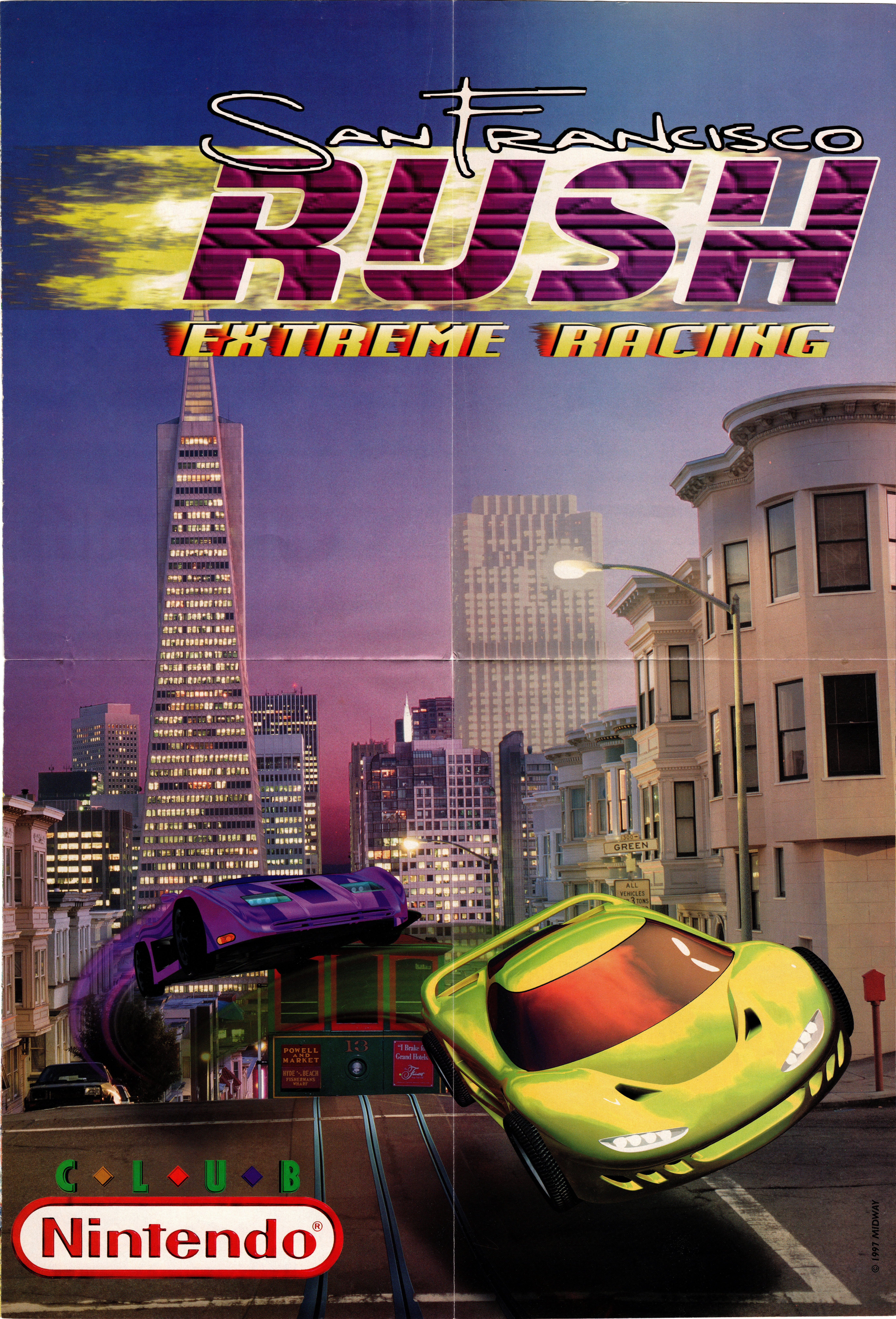


¡Bien por todos ellos! (menos por el sujeto de D.K.'s Jungle Parkway)



Finalmente, tenemos que hacer unas recomendaciones más. Cuando nos mandes tus videos (VHS grabados en velocidad SP), POR FAVOR ponle todos tus datos completos en la etiqueta de cada uno de ellos y en la carta escribe el contenido de cada cassette, explicándonos qué es lo que contienen. Muchas veces nos mandan videos y la carta solamente trae notas como "Ahí les mando un video con mis tiempos de Mario Kart 64, pónganlos todos" o "En el video vienen unos trucos muy buenos revísenlos". Pon en la carta, el tiempo en que comienza el truco y la manera de realizarlo. Cuando mandes records, sólo manda aquéllos que superen los ya publicados y no nos mandes todos los del cartucho. Otra recomendación es que mandes los videos lo mejor protegidos que puedas, ya que nos llegó un video destrozado propiedad de Rubén y Fernando Tapia R. La carta indica buenos tiempos, pero necesitamos ver el video para corroborarlos.




San Francisco
RUSH
EXTREME RACING
GREEN
POWELL AND MARKET
C L U B
Nintendo®
© 1997 MIDWAY





Te lo dije, nadie resiste la tentación
GAME BOY
¡INLUYE CARTUCHO!
Bajo licencia autorizada de GAMELA MÉXICO S.A. de C.V.



ENERO

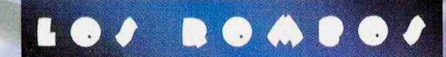
Año 6 No. 1

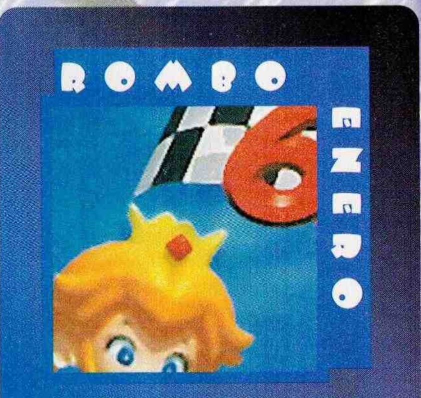
NUESTRA PORTADA — INFORMACION SUPERNESESARIA
GAME VISTAZO — S.O.S.
TIPS DE — RETOS YA CONTESTADOS
SECCION CLUB — PAGINA 64
FINALES — ARCADIAS

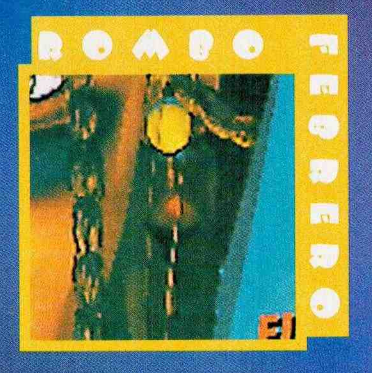
FEBRERO

Año 6 No. 2













MARZO

Año 6 No. 3

ESPECIAL ARTE



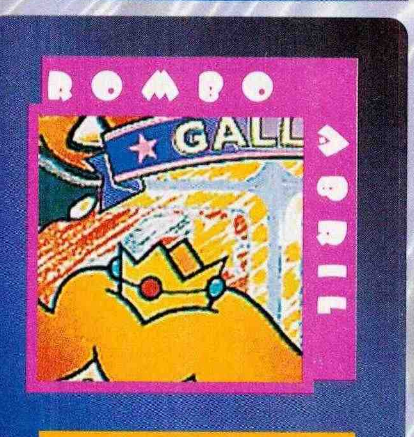
ABRIL



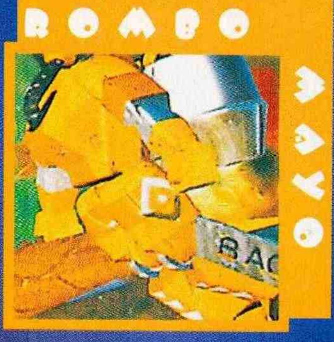
Año 6 No. 4

LOS ROMBOS

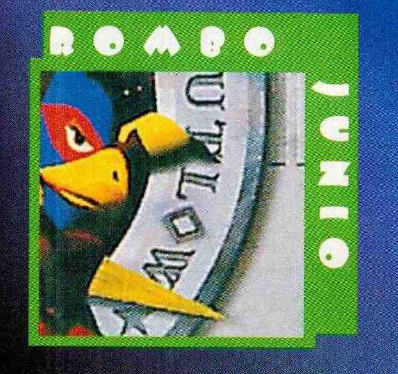
ROMBO ABRIL

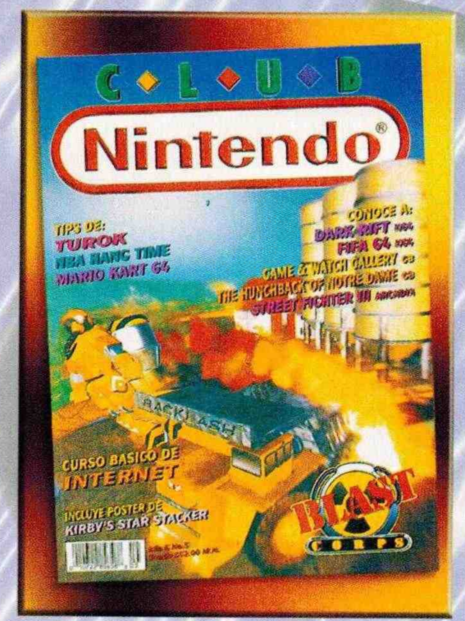


ROMBO MAYO



ROMBO JUNIO





MAYO

Año 6 No. 5

JUNIO

Año 6 No. 6





JULIO

Año 6 No. 7

Aquí están los lomos del año No. 6 si completaste otra vez tu colección, esto es lo que debes tener al unir tus 12 números. (Al parecer este año quedó mucho mejor)



AGOSTO

Año 6 No. 8



LOS ROMBOS



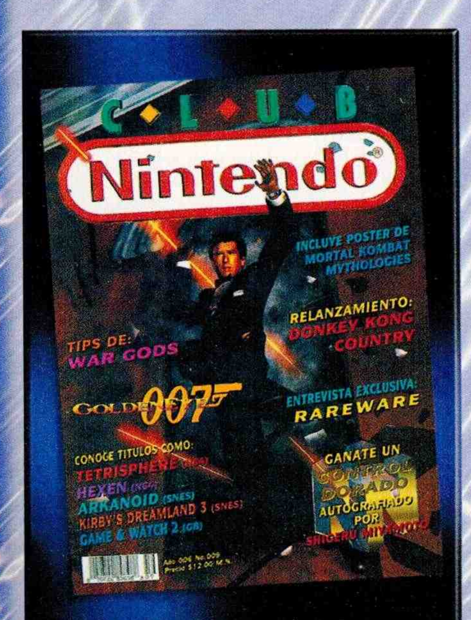






SEPTIEMBRE

Año 6 No. 9



Extra aparece en:
1 págs 10-11, 2 pág. 8, 54 y 61, 3 págs. 36-38, 4 pág. 86, 5 págs. 80-83, 6 págs. 20-23, 7 págs. 37-42, 9 págs. 78-80
Clubnet aparece en:
2 págs. 35-36, 4 págs. 84-85, 6 págs. 10
Clubnet (curso de HTML) aparece en:
5 págs. 50-57, 10 págs. 50-54
Tops aparece en:
4 pág. 85, 10 pág. 49
Axy y Spot El Comic aparece en: 7, 9
Start aparece en: 9 pág. 16
El Control de las Celebridades aparece en:
9 págs. 49-52

OCTUBRE

Año 6 No. 10



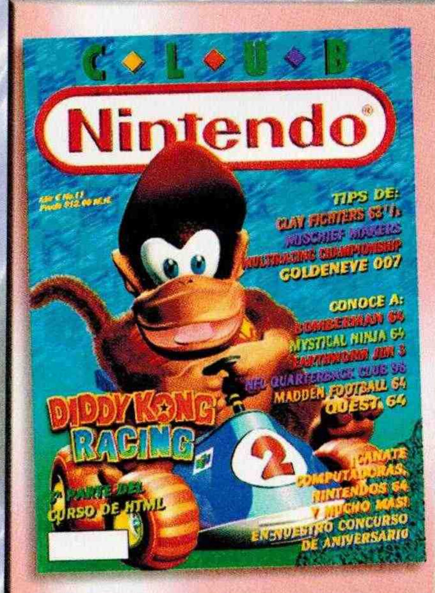
LOS ROMBOS











NOVIEMBRE

Año 6 No. 11

DICIEMBRE

Año 6 No. 12



Continuación de la página 12

Smokey Castle

La llave para entrar a esta escena la encuentras en la escena Boulder Canyon. Cuando pases sobre el puente de madera, toma el globo azul que tienes junto a la campanilla y da vuelta para ir en sentido contrario. Toca la campanilla para levantar el puente y utiliza el turbo del globo azul para que con el impulso uses al puente como rampa y puedas llegar a la parte donde se encuentra la llave. Con esto podrás enfrentarte a otros 3 competidores para ver quién logra juntar 10 plátanos y llevarlos al cofre correspondiente. Aquí sólo puedes tomar de 2 en 2 plátanos y si eres golpeado, los perderás.



Ya que hayas derrotado a los 4 jefes, tendrás el amuleto con la cara de Wizpig completo. Dirígete a la parte central de la isla e introdúcete a la cabeza de Wizpig para retarlo. Si consigues ganarle podrás tener un final (y un "magic code" al final de éste, así que ten listo el papel y lápiz), pero ya sabes cómo es la gente de Rare que le gusta poner "semi-finales" para hacerte creer que ya la hiciste. Después del relajo del final, entra de nuevo a tu juego y conduce hacia la playa y enfrente de donde estaba la fiesta (cuando acabes el juego sabrás de qué estamos hablando), toca el claxon para que obtengas el pase al último nivel.

Otra de las cosas que obtienes eliminando a los 4 jefes y ganando en el modo Trophy Race en los 4 niveles es un nuevo personaje que se llama Drumstick. En la parte central de la isla, si te acercas a la zona donde se encuentran las ranas (enfrente de la entrada al nivel 4) podrás escuchar que un gallo cacarea. Fíjate bien y encontrarás una rana con cabeza de pollo. Písala y Drumstick aparecerá.





FUTURE FUN LAND

Spacedust Alley

1. El primer globo lo encuentras detrás del primer Zipper, después del globo que te da invencibilidad.



2. El siguiente lo verás flotar sobre el camino morado, adelante del 2o. Zipper que flota (el 3o. si contamos el del piso).

3. Al entrar en la cueva azul, casi pegado al techo se encuentra el 3er. globo, entre la primera y segunda barra de electricidad. Trata de tomarlo casi como si quisieras rozarlo para que no toques la 2a. barra de electricidad.



4. Al salir de la cueva, pégate del lado izquierdo del camino para que tomes el siguiente globo y puedas regresar al camino original sin ser tocado por las balas de la nave espacial que custodia el lugar.

5. Al salir de la 2a. cueva azul, elévate para que te metas entre los 4 rayos de electricidad que arroja la torre del fondo, ya que entre ellos está la 5a. moneda.



6. Después de tomar la 5a. moneda lánzate en picada para pasar debajo del camino amarrillo y llegar al atajo que se ve en la foto. Aquí está la siguiente moneda.





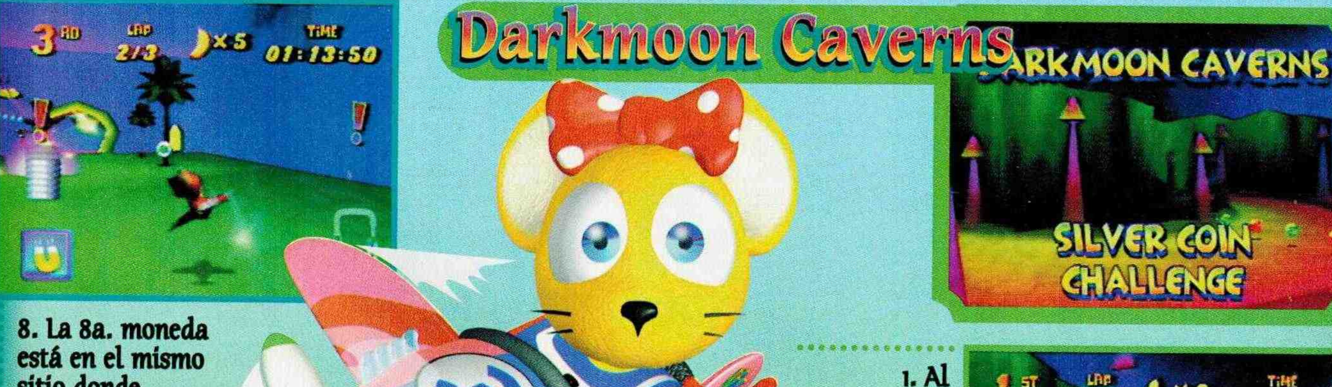


7. Al salir del atajo estarás dentro de una cueva amarilla.

A la salida podrás ver 4 globos y en el centro del círculo que forman está la penúltima moneda.

8. La 8a. moneda está en el mismo sitio donde encuentras a la 4a., sólo que cuando salgas de la primera cueva azul hay que pegarse del lado derecho del camino. Ten cuidado con la palmera.

Darkmoon Caverns



1. Al comenzar la carrera, detrás de los primeros premios que se encuentran casi enfrente de la meta, está la 1a. moneda, en la parte central de la pista.





2. Saliendo del primer túnel, pégate al lado izquierdo del camino, ya que la siguiente moneda está de este lado de la curva, donde caen los rayos.

3. Al entrar al segundo túnel, enfrente del Zipper que se encuentra aquí dentro, está la tercera moneda.



4. Inmediatamente después de salir del túnel anterior encuentras la siguiente moneda sobre la zona verde, en la parte central del camino.





5. En la misma zona verde existen 2 cráteres, uno adelante de otro. Entre ambos encuentras esta moneda que es un poco incómoda de agarrar.



6. Saliendo del 3er. túnel, vuelve a pegarte del lado izquierdo del camino para tomar la 5a. moneda.



7. La sexta moneda está en medio de la entrada al primer giro de 360 grados de la pista.



8. La última está en la salida del túnel que sirve de entrada al segundo giro de 360 grados de la pista.

Spaceport Alpha





1. Pegada al lado derecho de la primera curva se encuentra la primera moneda (detrás de los globos verdes).



2. La segunda está pegada al lado izquierdo de la siguiente curva.



3. En la parte de la pista donde tienes que bajar para luego subir inmediatamente, se encuentra la siguiente moneda.

4. Al salir de la parte anterior, en el centro de la plataforma se encuentra la cuarta moneda.





5. Al entrar a la zona donde te disparan desde las paredes, podrás ver la quinta moneda sobre el piso, en la parte central del camino, antes del primer Zipper.



6. Poco después, en la parte de arriba del lado derecho del camino, delante del primer Zipper de esta zona está la siguiente moneda.



7. En la parte más alta de la entrada al túnel azul que está inmediatamente después de la zona de disparos, podrás ver la penúltima moneda.



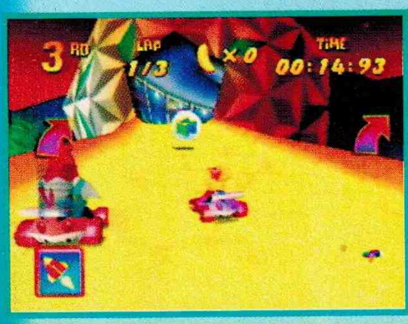
8. Saliendo del túnel azul, en la parte central de la salida está la moneda ocho.

Star City





1. Saliendo del túnel de colores, enfrente del primer Zipper se encuentra esta moneda, pero debes tener cuidado ya que se encuentra en la orilla derecha del camino y si no tomas con cuidado el Zipper, te puedes salir de éste.



2. Más adelante, conduciendo por este camino encontrarás la siguiente moneda enfrente de la entrada al túnel de cristal.

3. En la salida de este túnel está la 3a. moneda, pegada a la pared derecha.

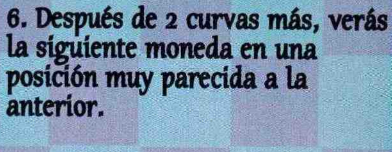




4. En la curva de enfrente, en la parte de la derecha (justo en la esquina que forma la curva) se localiza la moneda número 4.

5. Al dar la vuelta, enfrente tendrás casi otra curva que va hacia la izquierda. También podrás ver un Zipper y sobre él se encuentra flotando la siguiente moneda.





6. Después de 2 curvas más, verás la siguiente moneda en una posición muy parecida a la anterior.

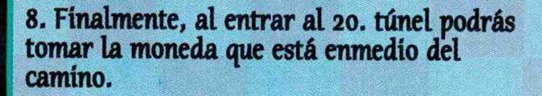


7. Adelante de ésta está otra curva que va hacia la derecha y en la esquina izquierda que forma la curva encontrarás la penúltima moneda.

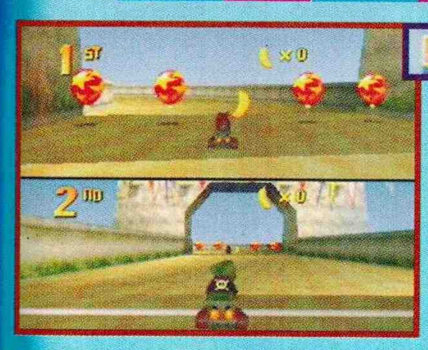
8. Finalmente, al entrar al 2o. túnel podrás tomar la moneda que está enmedio del camino.



Con esto ya puedes enfrentarte a Wizpig... de nuevo. ¿Podrás derrotarlo?



A partir de aquí continuamos con los códigos que empezamos en la página 13.



BOMBSAWAY

Si tu tipo de juego es más agresivo con este código todos los globos serán rojos. BOMBSAWAY

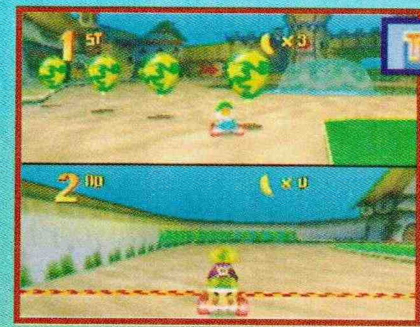
Pero si eres más bien del los que te atraen lo trucos, este es tu código para que todos los globos sean multicolor. OPPOSITESATTRACT

OPPOSITESATTRACT



¿Te agrada darle velocidad al asunto?, utiliza este código y todos los globos serán azules. ROCKETFUEL

ROCKETFUEL



TOXICOFFENDER

Ahora que si se te barren las cosas, este código es para cambiar todos los globos a color verde. TOXICOFFENDER



FREEFRUIT

Para comenzar con 10 bananas desde el principio utiliza este código. FREEFRUIT

Con este código no hay límite de bananas. VITAMINB

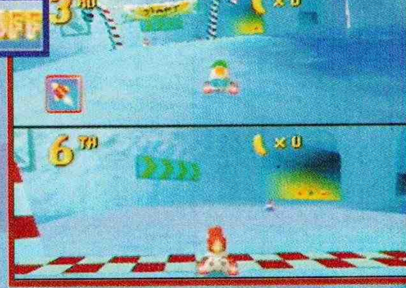
VITAMINB



JUKEBOX

¿Te agrada la música?, pues pon este código para activar el sound test que está en AUDIO OPTIONS. JUKEBOX

NOYELLOWSTUFF

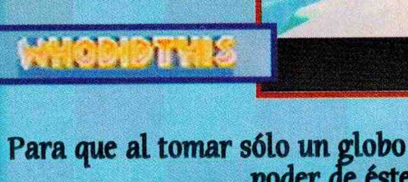


Pero si simplemente quieres que las bananas no aparezcan, utiliza este código. NOYELLOWSTUFF

WHODIDTHIS

¿Quieres ver los créditos?, utiliza este código pero no creas que así vas a ver más códigos. WHODIDTHIS





TIMETOLOSE

¿Te crees muy rápido?, checa a los enemigos con este código. TIMETOLOSE

DOUBLEVISION



¿Tú y tu hermano se pelean por seleccionar algún personaje?, no hay problema con este código ya pueden seleccionar al mismo personaje. DOUBLEVISION

FREEFORALL

Para que al tomar sólo un globo obtengas el máximo poder de éste, utiliza este código. FREEFORALL

ZAPTHEZIPPERS



Con este código desaparecen las flechas del suelo que te impulsan. ZAPTHEZIPPERS

BLABBERMOUTH

Con éste cambian los sonidos de la escena extra donde tienes que colectar los huevos. BLABBERMOUTH



OFFROAD

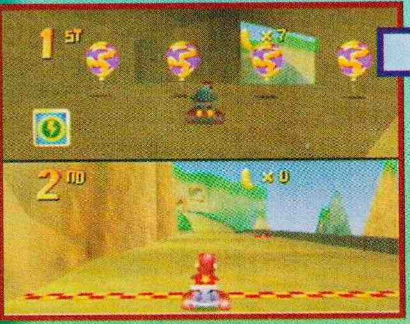
¿Te molesta que al salir del camino el pasto te resta velocidad?, con este código ya no hay problema. OFFROAD



JOINTVENTURE

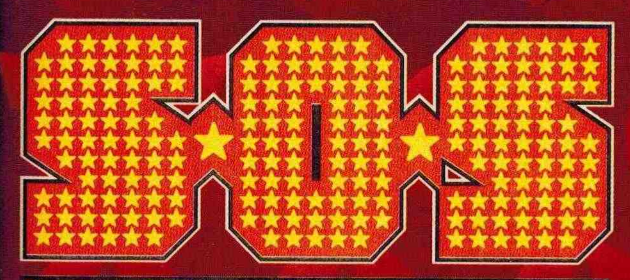
Este es sin duda, el mejor de todos los códigos que conocemos hasta el momento, donde pueden jugar dos en el modo de Adventure.JOINTVENTURE

BODYARMOR



Claro que si lo que te agrada es ir bien protegido, ¿qué te parece este código con el que todos los globos serán de color amarillo? BODYARMOR

Con esto queda cubierto todo el juego a excepción de los bugs. Por cierto, el bug que habíamos mencionado en el análisis previo a la salida del cartucho fue corregido y ya no sale (créenos que lo hemos intentado de muchas maneras).



MISCHIEF MAKERS



Este sencillo código te permitirá tener acceso a la pantalla del Sound Test. Por cierto, la música es bastante buena, pero seguramente nunca la habías apreciado bien por todos los ruidos y gritos que se oyen al estar jugando (si te gustan los gritos, también los podrás oir en esta pantalla). Para entrar a este menú, espera a que aparezca la pantalla con el nombre del juego y entonces ahí presiona y mantén los siguientes botones:



Con estos botones presionados presiona entonces Start y si todo lo hiciste de manera correcta, entonces entrarás a la pantalla de Sound Test.



Clay Fighter 63 1/3



Ya dimos los códigos para poder elegir a los personajes secretos de este juego, pero no creas que son todos los trucos que existen, todavía hay un código que te permitirá entrar a un menú secreto. En la pantalla de selección de personaje presiona y mantén el botón **L**, ahora con este botón así, presiona los siguientes botones en secuencia:

Si lo haces bien escucharás un trueno como el que se oye cuando seleccionas a un personaje secreto.

Ahora, cuando vayas a la pantalla de opciones (te puedes salir del juego si presionas el botón **B** en la pantalla de selección), verás una nueva opción de nombre "Secret Options". En esa pantalla encontrarás opciones bastante curiosas, como la de hacer a los enemigos enanos o gigantes, mantener la cámara fija, escoger el escenario en el modo de un jugador y varias cosas más.





SUPER MARIO KART



SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS



En Koopa Beach 1 (de Star Cup), al inicio de la carrera avanza hasta la mitad de la primera



curva y da una vuelta de 90 grados hacia la derecha **dirigiéndote al agua**. En la orilla, entre la parte baja y la profunda del



agua, **brinca** y al hacer contacto con el agua, gira hacia la derecha de nuevo de manera que tengas **enfrente**



de ti la línea de salida. Conduce bajo el agua hacia la meta y cuando esté a punto de salir Lakitu para rescatarte, trata de **salir**



del agua por el lado derecho. Si lo haces bien, al salir del agua tendrás una vuelta más; podrás hacer esto **las veces que quieras**.

Algunas de las técnicas que se utilizan en Mario Kart 64 se pueden utilizar en este juego para sacar atajos.



En Donut Plains 3 (de Special Cup), toma un hongo y después del segundo puente (el que



está roto), dirígete hacia el agua usando el hongo mientras todavía estás en tierra para que tomes velocidad y en



la orilla puedas brincar hacia la parte donde se juntan 2 bardas con cuadritos de colores. Si logras chocar en la



unión de estas 2 bardas podrás pasar del otro lado de ellas y caerás muy cerca de la meta.



En Koopa Beach 2 (de Special Cup) consigue una pluma y conduce al



final de la vuelta. Al pasar la meta y después de que te cuenten la vuelta, regresa y



utiliza la pluma como se ve en las fotos para que pases sobre la barda formada con cuadritos



de colores mientras estás dando la vuelta hacia la izquierda (como si quisieras pasarte del otro lado y al final te arrepintieras y decidieras salir). Si caíste del lado correcto (en la parte desde donde inicias la carrera), te tomarán una vuelta más.

Estos atajos los enviaron José de Jesús, Luis Antonio y Juan Manuel Rivera Tejeda





En Choco Mountain 2 (de Star Cup) ve por una pluma y al pasar la meta, da vuelta en "U"



hacia la derecha de forma que te dirijas hacia la barda de la foto. Aquí tendrás que usar la pluma para

pasar sobre la barda y después conducir hacia la pista, pasar por la meta y que te cuenten otra vuelta.

Este otro atajo se hace en Donut Plains 1 (de Mushroom Cup) y también aquí necesitarás un hongo.



Después de pasar la línea de salida, da vuelta hacia la derecha y conduce hacia la zona con agua

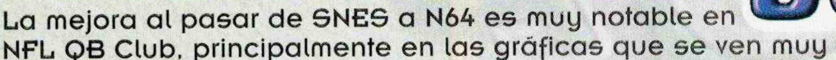


que apenas se alcanza a ver. Utiliza el hongo antes de entrar al agua para que con la velocidad y el salto que das al entrar a esta zona puedas brincar la barda. Mientras chocas con la barda presiona varias veces el botón L o R para brincar y puedas pasar del otro lado y caer cerca de la curva final.

PAGINA 64

Desde que comenzaron a salir ambas series de juegos para el SNES era muy difícil decidir por uno de los dos y también ahora que han salido para el N64 lo es. Para que te sea más fácil tomar una decisión hemos hecho un análisis comparativo de ambos.

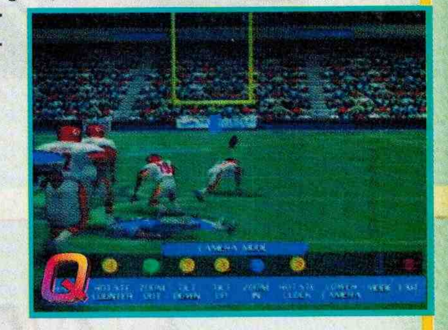








La mejora al pasar de SNES a N64 es muy notable en NFL QB Club, principalmente en las gráficas que se ven muy bien. Durante el E3 los programadores de Iguana nos estuvieron presumiendo la calidad de los jugadores y no es para menos, ya que cada uno de ellos es diferente a los demás por el hecho de tener pintados en la camiseta el número y el nombre de cada uno de ellos. Esto es impresionante y le da mucho valor al juego. Por otra parte, los cascos de los jugadores tienen el escudo del equipo en los lados. En verdad se esforzaron al hacerlos. Otro aspecto que es importante mencionar es el de los movimientos de los jugadores que son muy reales y hacen que el juego se vea mucho mejor.





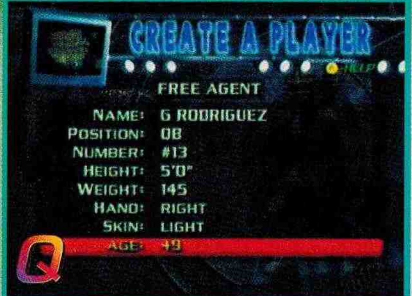


Por otro lado, con Madden 98 no pasa lo mismo. No cabe duda que existe una mejora en los personajes de la versión de SNES a la de N64, y que los jugadores tienen estampados el nombre y el número en las espaldas, aunque los cascos no traen los escudos de los equipos. Lo malo es que los movimientos son muy cortados y en ocasiones se ven medio mal (a comparación de QB Club los cuales son muy realistas).





Algo excelente en Madden 64 y que QB Club no tiene, es la presentación del juego. Las escenas que pasan al principio son ese tipo de escenas muy apantalladoras y por pasarlas muy rápido, dejan muy



Entre las muchas opciones que tiene QB Club está la de poder crear desde un jugador hasta un equipo entero. Cuando estás creando a tu jugador, puedes elegir qué nombre va a tener, la posición, el color de la piel, la estatura, el peso y los atributos que debe tener para jugar en la posición seleccionada.
A diferencia de otras ocasiones, aquí no tienes que pasar por rigurosas pruebas de entrenamiento para lograr un súper atleta, ya que lo único que debes hacer es asignarle la "cantidad de habilidad" que quieras. Para eso tienes una barra que podrá "servir" a tu gusto. Sin embargo no todo es felicidad, ya que además de que la barra no es infinita (obviamente), mientras más hábil sea tu personaje, más dólares cobra y si lo quieres meter a un equipo donde ya se llegó al tope salarial, tendrás que correr a alguno de los jugadores.



En cuanto a la creación de un equipo, tanto Madden 64 como QB Club 98, cuentan con esta opción. Aquí puedes tomar a los jugadores que prefieras y podrás tener juntos a los mejores (o si lo prefieres, a los peores jugadores) de la NFL. En esta parte existe un aspecto interesante y es que a lo mejor tú quieres tener a John Elway, Barry Sanders, Jerry Rice, Marcus Allen y a Chris Boniol juntos en un mismo equipo y los demás jugadores no te interesan en lo absoluto, por lo que sería una lata estar contratando a jugadores para cada una de las demás posiciones (alas cerradas, safeties, centros, esquineros, linieros ofensivos, etc). Afortunadamente, en ambos juegos existe la opción de dejar al CPU que elija por sí solo a los jugadores restantes. Esto ahorra mucho tiempo y molestias.

En ambos juegos puedes crear tu propio "draft" para que tus cuates y tú, puedan escoger a sus equipos favoritos y jueguen en una pequeña temporada para ver quién paga las pizzas. En el caso de QB Club, hasta 4 personas pueden elegir equipos y los restantes los toma el CPU. En Madden 64 pueden seleccionar 4 u 8 personas y la temporada es muy corta, ya que sólo se desarrolla entre ellos. Todas las opciones y cambios que hagas (además de las creaciones y los avances en la temporada), son guardados en tu Controller Pak ya que ambos son compatibles con este accesorio. Sin embargo, existe un pequeñito problema: Tanto Madden como QB Club ocupan nada más 123 páginas del Controller Pak para guardar toda la información necesaria (no, pues ¿cuál es el problema?).



satisfechos a los fanáticos de este deporte. En cambio, QB Club no tiene nada de presentación más que el título y los demos.

MADDEN 64







Algo que tienen ambos y que es genial, es que son compatibles con el Rumble Pak. Cada juego te avisa cuándo debes cambiar tu Controller Pak por tu Rumble Pak para que no tengas problemas.





Algo muy bueno que tiene Madden 64, es la posibilidad de arreglar el video cambiando los atributos de ancho y alto del monitor. Así, si tienes una tele que se "come" las orillas, con esta opción puedes reducir la imagen para que quepa en la pantalla.



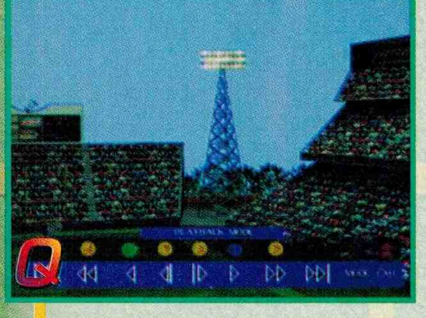
Otra ventaja de Madden 64 sobre QB Club es que además de los 30 equipos normales de la NFL, puedes seleccionar a equipos que en otras temporadas fueron famosos, como los 49ers de 1989 (cuando todavía jugaba Montana como QB titular en este equipo), los Broncos de Denver de 1986 (cuando Elway era más joven), los Raiders de Oakland de 1980 o a Green Bay de 1961 (cuando... cuando Gus era muy joven).

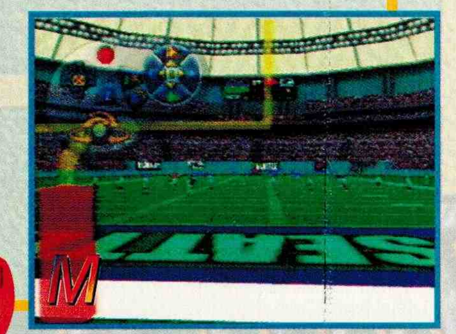


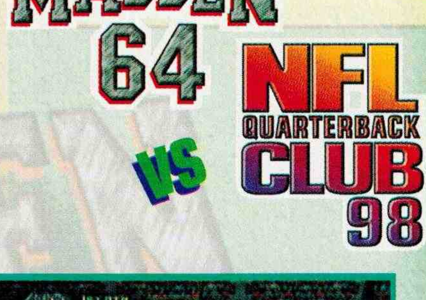


Ahora veamos un poco más a fondo ambos títulos en el campo.

Los estadios en ambas versiones son muy parecidos a los que existen actualmente.

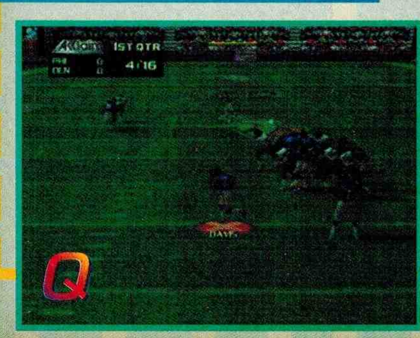






Los dos juegos proporcionan una gran variedad de jugadas, además de la posibilidad de "voltear" una jugada para que la acción se desarrolle en espejo, es decir que si una jugada indica que el corredor se va a desplazar hacia la derecha, tú puedes hacer que la jugada sea cambiada para que todo ocurra hacia la izquierda. Esto lo logras apretando un botón a la hora de decidir la jugada (en el caso de QB Club es el Z y en Madden es el botón de arriba de la unidad C).













Algo que se ha hecho indispensable en este tipo de juegos es la repetición instantánea. En el caso de QB Club cuentas con dos tipos de controles para maniobrar la repetición, uno es para adelantar, regresar poner pausa, adelantar hasta el final o regresar hasta el inicio de la jugada y el otro es para subir la cámara, hacer un zoom in o zoom out, cambiar el ángulo, etc. Usando el botón Z del control, cambias entre un tipo y otro. Con esto puedes lograr muchas cosas durante la repetición. En Madden 64, el control de la repetición instantánea no es tan complejo y a final de cuentas, casi puedes lograr la misma cantidad de cosas que con QB Club.

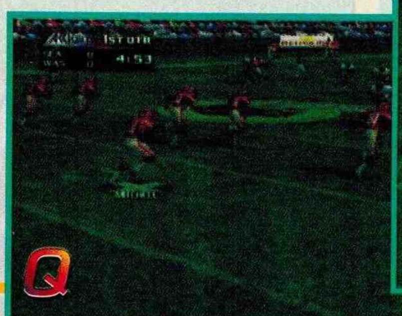
Además, en Madden 64 si se desarrolla una jugada interesante, la repetición instantánea es llamada automáticamente y es controlada por el CPU desde diferentes puntos de vista, incluyendo uno que es como si estuvieras en el lugar del jugador (aunque no se ven las barras de protección del casco).







Por cierto, esta vista (la de dentro del casco) no se limita únicamente a la repetición en Madden, ya que durante el juego puedes poner Pausa para cambiar la perspectiva de la cámara. Esto es uno de los puntos más fuertes de Madden 64 porque al escoger la vista desde la perspectiva del jugador, siente más la emoción del juego aunque al principio lo sientas raro. Claro que QB Club no se podía quedar atrás en lo de las cámaras, ya que también cuenta con diferentes vistas, además de que puedes crear una vista a tu gusto.







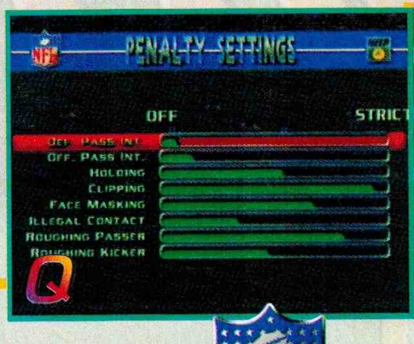
En cuestión de efectos especiales en audio, para nuestro gusto está mejor Madden 64; en él se sienten un poco más vivas las tribunas, además cuando hay castigos, se escucha la voz de los oficiales anunciando la pena.

Aquí es conveniente mencionar que en QB Club los oficiales no se hacen notar tanto como en QB Club, ya que en este último están colocando el balón en la línea de golpe, hacen los movimientos de los castigos y las señas de primero y diez, etc. mientras que en QB les faltó el movimiento y las voces en los castigos.





Al finalizar una jugada en Madden tienes más tiempo antes de que pases a elegir la siguiente, por lo que puedes dedicarte a golpear y ostigar a los demás deportistas. Ahora, esto es malo si tienes prendidos los castigos, ya que te pueden marcar rudeza innecesaria, pero es muy divertido ver cómo un jugador se le avienta a otro cuando anotó. En ambos juegos cuentas con la opción de elegir qué tan estrictos quieres que se pongan los oficiales en cada una de las penalidades, así puedes hacer que te castiguen si parpadeas mientras estás en la línea de golpeo esperando a que el balón sea centrado, o que no te digan nada por golpear al QB después de que se deshizo del balón.



Aunque ambos cuentan con la opción de torneo, QB Club te presenta la posibilidad de jugar los Playoffs completos, una semifinal o una eliminatoria de 8.

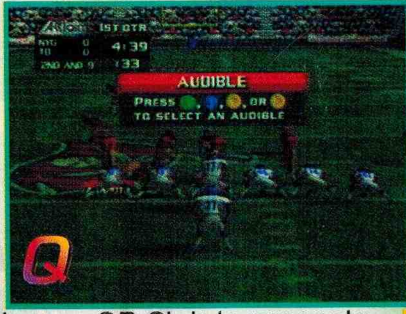


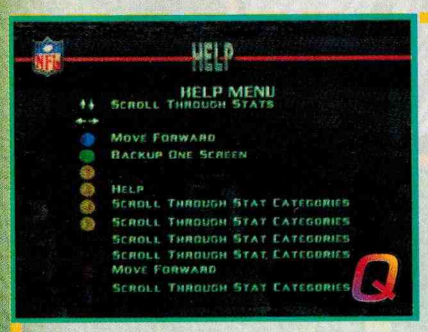
Ambos títulos te dan la oportunidad de jugar sólo aquellos juegos que quieras del calendario y los demás te los simulan para que llegues más pronto a la recta final de la temporada.

En Madden 64 después de anotar y de que veas las payasadas del jugador, te presentan las estadísticas de la serie ofensiva que se capitalizó en puntos.



Para estas versiones también existen los cambios de jugada en la línea, antes de que el balón sea centrado (los famosos "audibles"), sólo que QB Club te presenta más posibilidades aunque esto hace todavía más complejo al juego.





Como ves, ambos títulos presentan casi las mismas características y opciones. Tienen muchas cosas en común como el uso del Rumble Pak y del Controller Pak, la ayuda mientras estás en los menús, la posibilidad de crear equipos, la repetición instantánea, etc, etc, etc. Ahora, si prefieres un juego de fútbol americano que sea lo más real posible y que se vea bien sin importar lo complejo que pueda llegar a ser el control, entonces NFL QB Club 98 te conviene. Pero si prefieres que el juego sea divertido y tenga muchos detallitos que le den más valor sin llegar a ser un juego muy complicado aunque las gráficas no sean muy detalladas, entonces Madden 98 es para ti. De todas maneras te recomendamos que conozcas los 2 y que juzgues por ti mismo cuál es mejor, ya que para nosotros ambos valen la pena. La diferencia mayor está en la muy buena calidad de imágenes de QB Club, contra el buen audio y la sencillez de manejo de Madden 64, además del gran manejo de la cámara que cada uno implementa a su manera.






Para un SUPER 1998
prepárate a una
SUPER Diversión
a un
SUPER Precio
con
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
Además
aprovecha
la promoción
de temporada...
2 controles
y
cartuchos
MAGGIE
Bajo Licencia Autorizada de Gamela México S.A. de C.V.

FIFA 98

Bien, la Copa del Mundo de Francia está cada día más cerca y hay muchas cosas positivas al respecto: Ya corrieron a .... (espacio para que pongas el adjetivo calificativo que más te guste) de Bora. Ya sabemos contra quién va a jugar la selección mexicana de fútbol y EA se prepara para lanzar el juego oficial de la Copa del Mundo (o si no, por lo menos el de camino al Mundial).

Para empezar, te diremos que este título tiene cinco modos de juego: el amistoso, donde juegas sólo por diversión; el de liga, donde escoges entre varias ligas a nivel internacional como la de Estados Unidos, Brasil, Francia, España y la famosísima liga de Malasia... (obviamente por este último comentario te darás cuenta que no está la liga de México igual que en el primer juego). También tenemos el tiro de penales (que buena falta nos hace entrenar); el entrenamiento, donde te darán diferentes objetivos dependiendo del tipo de entrenamiento que quieras realizar, ofensivo o defensivo; y el principal, que es el modo "Road to World Cup 98", el cual es muy interesante, porque primero tu equipo tendrá que pasar por dos rondas clasificatorias a nivel internacional para así poder jugar en la Copa Mundial.



En cuanto a las opciones, este título tiene bastantes, pero la mayoría son las básicas y ya vistas en otros juegos de deportes, por ejemplo: la duración del partido, el clima, las faltas, los offsides, etc., sin embargo hay otras que son nuevas y algunas son muy buenas. El juego cuenta con la opción de elegir el idioma, sólo que ahora le han incluido más y entre estos por fin podrás encontrar el español, aunque cabe señalar que es español de la madre patria y por lo tanto encontrarás palabras que las entiendes más en inglés que en este idioma. (Por cierto, si cambias la opción a español, para echarle porras a México ya no serán "México, México, México..." sino "Méjico, Méjico, Méjico..." el acento a la Venancio es opcional).

La gran ventaja de tener la licencia de la FIFA, es, ademas de tener a los jugadores reales de cada equipo y liga, es que precisamente todos estos equipos están divididos por confederaciones de Fútbol. Tenemos aquí a la UEFA, la CAF, CONMEBOL, la OFC, la AFC y la poderosísima CONCACAF. Otra cosa que podrás checar al momento de ver las confederaciones para elegir a tu equipo, es el nivel competitivo que tiene, el cual es determinado por el ataque, la velocidad, la capacidad de pasar el balón, la defensa y la organización del equipo en general (ahí verás por qué decimos lo de la CONCACAF).





Otra opción que llamó nuestra atención es que ahora podrás personalizar a tu equipo favorito, puedes cambiar el aspecto y habilidad de cada jugador, así como también cambiarles el uniforme y para esto tienes una



gran galería de diseños y colores. Y la opción que -hasta cierto punto- es más innovadora, es la de poder intercambiar jugadores de distintos clubes de fútbol a nivel internacional; para este fin, tu club cuenta con un presupuesto con el que compras o vendes a los jugadores que, dependiendo de la calidad que tengan (esto se determina por la estadística individual), su precio varía.

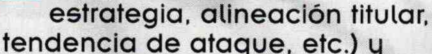




Pasemos ahora a lo que es el juego. Básicamente, FIFA '98 es sencillo de jugar y se puede dominar rápidamente, pues la movilidad es mucho mejor que en la versión anterior y las funciones de cada botón no son tan complicadas. Ahora tú tienes mejor dominio, no sólo sobre los jugadores, sino también sobre el balón;



de hecho, dependiendo del jugador al que controles, puedes cambiar la trayectoria del balón a la hora de hacer un disparo. Antes o durante un partido, puedes determinar la forma en la que quieres que juegue tu equipo (la formación, estrategia, alineación titular, tendencia de ataque, etc.) y podrás hacer cambios de jugadores por si uno está lesionado o por si lo quieres conservar para otro momento del partido. Otra cosa que vale la pena mencionar es que, esta vez los jugadores están mejor detallados tanto en el aspecto gráfico como en el de valores; en donde puedes notar esta mejoría es que al momento de hacer un tiro, un jugador puede desviar el balón con cualquier parte del cuerpo y no sólo con la cabeza o las piernas, sin importar si estás controlando al jugador o no. También, si te lesionan a un elemento, éste permanecerá en la cancha, pero correrá muy lento o de plano no correrá y será mejor que ejecutes un cambio. Algo que es un poco molesto (sólo cuando estás aprendiendo a jugar, porque después se puede convertir en una gran ventaja) es que si presionas cualquier botón antes de recibir el balón, el jugador ejecutará la acción inmediatamente sin darte tiempo de planear mejor la jugada.





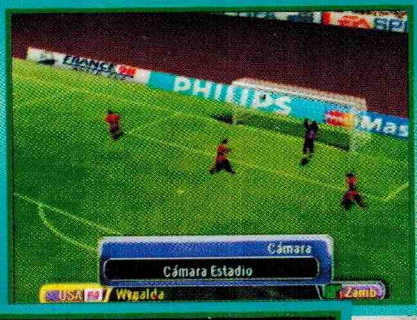






Tienes para escoger varios tipos de cámara para seguir la acción, ya depende de tí el ángulo que más te guste o te acomode. Gráficamente, el juego es bueno en algunos casos. Como ejemplo, tiene muchos estadios y entre ellos









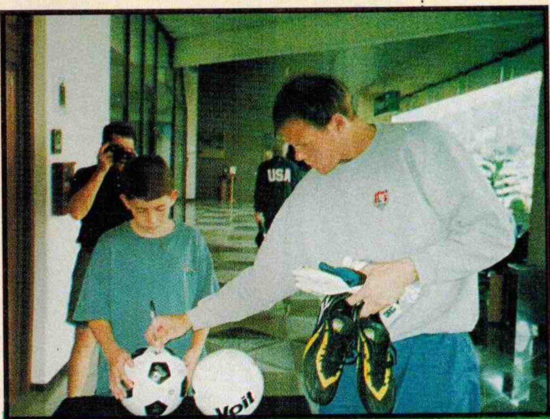
está el estadio Azteca o Guillermo Cañedo y hasta cuenta con una cancha de fútbol rápido. Los efectos ambientales también son buenos. Verás, por ejemplo, los relámpagos cuando llueve, la neblina (si seleccionas el clima aguanieve), las sombras (al jugar de noche), pero también hay algunas fallas, por ejemplo, los jugadores se ven un poco acartonados (definitivamente no tanto como en la versión anterior), la animación sigue sin ser sorprendente o cuando anotas un gol, la red casi no se mueve.





EXTRA

A principios del mes de noviembre Nathan Liles, un chavo de Oklahoma, viajó a la capital mexicana para ver el partido México contra Estados Unidos (del cual mejor no profundizamos).



Brad Friedel portero de la selección de fútbol de Estados Unidos y Nathan Liles.

Nathan se ganó este viaje en un concurso realizado por la revista Nintendo Power y Electronics Arts, creadores de FIFA 64 y actualmente FIFA 98 (revisado en estas paginas, como te podrás dar cuenta...) para el Nintendo 64, quienes además de pagar el viaje y darle los boletos de entrada al partido, le concertaron una cita con el equipo norteamericano en un hotel del sur de la capital.

Nathan venía acompañado por su papá y por David Wharton, un super apasionado del fútbol soccer, quien trabaja en Nintendo de América.

El está dentro del grupo de Dan Owsen, responsable de la página de Nintendo of America en la red.

Tuvimos la oportunidad



Cobi Jones jugador de Estados Unidos con Nathan Liles



Wharton y Liles en el estadio.







Este título conserva muchas de las características clásicas de los juegos de soccer. Una de ellas es la celebración de los jugadores al anotar (son bastantes y algunas son muy divertidas e ingeniosas), también el reclamo al árbitro después de ser castigado con una tarjeta.



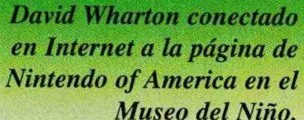
Además se pueden ver las estadísticas del partido en el medio tiempo y al final. En cuanto al sonido, no hay música durante el partido como en la gran mayoría de juegos de soccer, pero sí te ponen el sonido ambiental del estadio. Algo novedoso es que puedes elegir en qué idioma quieres que sea narrado el partido, ya sea en inglés o en alemán (hubiera sido mas apropiado que incluyeran el francés en lugar del alemán, pero ni modo).



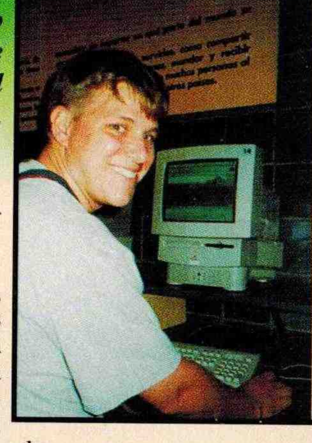


Para poder guardar todas las modificaciones que le haces a este juego de todas las opciones que hay, necesitas un Controller Pak, pero al decir UN Controller Pak realmente queremos decir UN Controller Pak (sí, las 123 páginas completas). Ahí se quedan absolutamente todas las modificaciones que le haces al juego, además de 2 partidos en los modos de juego que mencionamos anteriormente.





David Wharton conectado en Internet a la página de Nintendo of America en el Museo del Niño.



de visitar el Papalote, Museo del Niño (el cual por cierto está divertidísimo) y ahí, en las computadoras que tienen para que los visitantes comprendan un poco más de Internet, David Wharton mostró parte de su trabajo, pues él es quien le da diseño y presentación a la famosa www.nintendo.com. y a las demás páginas que son diseñadas por este equipo, como las de Star Fox 64 o la de Diddy Kong Racing.

David nos comentó que a finales de ese mes tendrían un importante cambio en su página, la cual seguramente ya checaste.

Si no, ésta es una buena oportunidad para hacerlo.



EXTRA





En realidad, lo que más hace interesante a este título, es que como está basado en datos reales de la FIFA, en él puedes encontrar nombres de jugadores reales, las ligas europeas con los equipos correctos, etc.

En resumen, te diremos que FIFA '98 es un juego muy divertido, sobre todo si te gusta el fútbol, además de que supera en todos los aspectos y por mucho a FIFA 64.

Seguramente ahora tendrás la morbosa duda de si este juego es mejor que ISSS 64 y tenemos que decir que en lo que son las opciones, sí lo supera. Donde les sigue fallando a los diseñadores de EA es en el aspecto gráfico, pues los personajes son pequeños y ya mencionamos algunos de los problemas con la animación. Aunque también cabe señalar que este juego es más fácil de jugar y dominar que ISSS 64. Ahora nos veremos un poco cobardes y no determinaremos cuál juego es mejor, así que te recomendamos que lo veas, pues como te puede encantar, te puede parecer igual que el primer título de FIFA...















Ahora continuamos con las diferencias entre los cartuchos japoneses y los americanos.





MARIO KART 64

Otra de las cosas que se nos pasó mencionar, fue que los nombres de algunas pistas de este título sufrieron modificaciones en la versión americana:



La Copa Mushroom Cup es conocida en Japón como Kinoko Cup. Los circuitos de la Princesa, Luigi y Mario allá se conocen como Peach Circuit, Luigi Circuit y Mario Circuit respectivamente. Moo Moo Farm allá se llama Moh Moh Farm. Koopa Troopa Beach y Kalimari Desert se llaman Noko Noko Beach y Kara Kara Desert. La pista del honguito (Toad's Turnpike) se conoce como Kinopio Highway. Koopa Castle es el nombre para la pista de Bowser y Donkey Jungle Park es el nombre de la pista de DK. Por último, la pista con nombre más chistoso allá en Japón es Hyuudoro Lake que aquí en América es conocida como Banshee Boardwalk.





STARFOX 64

Algo que también se nos olvidó mencionar en la primera parte de este artículo fue que en la versión europea de este juego cuando lanzas una bomba, al



explotar además de ver la estrella de picos, también se ve una esfera que rodea a dicha estrella, mientras que en las otras dos versiones (la japonesa y americana), sólo se ve la pura estrella.



SUPER MARIO 64



Para este cartucho analizaremos la versión que es compatible con el Rumble Pak.
La primer diferencia para las dos versiones es que en América, traía la voz de Mario al principio del cartucho. En cambio, los japoneses no pudieron disfrutar de esto hasta que salió la versión para Rumble Pak. Otra diferencia significativa es el hecho de que si presionas el botón Z, en la versión de Rumble Pak, en la pantalla donde sale la cara deformable de Mario, el fondo será llenado varias veces con la cara de Mario de manera que podrás ver muchas veces lo que le estés haciendo a la cara.

Durante el juego, el Rumble Pak se activará a diferentes intensidades dependiendo de los movimientos que realices con Mario. Por ejemplo, los sentones, las caídas a grandes alturas y los golpes de los enemigos se sentirán más que cuando te arrastras o realizas el triple salto. El Rumble Pak también funciona cuando te queda poca energía.

Otra gran diferencia es cuando Mario agarra a Bowser de la cola y lo avienta, dice: "So-long" para la versión americana y para la japonesa compatible con el Rumble Pak dice: "Bye-bye".





Otra diferencia que tiene que ver con el audio, es que en la versión japonesa, la princesa no tiene voz al final. Sin embargo esto quedó atrás con la versión para Rumble Pak.
Finalmente, existe la cuestión de 999 como número máximo de monedas para la versión americana, que es muy diferente a la japonesa donde puedes juntar más de 1000.
Recuerda que ya habíamos mencionado esto en otro número de la revista explicando que si juntabas esta cantidad de monedas, las vidas que perdieras te las sumarían a tu marcador, mientras que te quitarían vidas por cada hongo verde que agarraras o por cada 5 monedas que consiguieras en un mundo.



Definitivamente este evento fue muy diferente a los anteriores "Space World" y "Shoshinkais" que se hayan efectuado con anterioridad, sobre todo porque Nintendo parece cambiar la política y la forma en la que ellos están viendo al mercado de los videojuegos. Esto lo dejó muy claro el Sr. Hiroshi Yamauchi, Presidente de Nintendo NCL, en un discurso que dio el primer día del show a gente del medio. Entre las cosas que podemos mencionar como importantes de este discurso es que el Sr. Yamauchi dijo que: "En estos días, el mercado de los juegos de TV está perdiendo ímpetu. Esto es porque hay muchos juegos muy complicados o aburridos, que la gente no disfruta al jugar. Estos juegos están inundando el mercado". Es muy importante que consideres que estas declaraciones se basan en el mercado japonés, el cual muy diferente y mucho más avanzado que el americano. Allá puedes encontrar más de 1000 títulos para un sistema de "juegos de TV" como Yamauchi los llama. Respecto a lo que Nintendo piensa hacer para hacer frente a esta situación dijo: "Si nosotros podemos cambiar la calidad, el número de juegos disponibles puede ser tan poco como la décima parte de los que existen en este momento en el mercado (en general)".



En Nintendo de Japón están viendo el futuro de los videojuegos de diferente manera a como se le había visto en los últimos años: "Como se ha comprobado con el Pocket Monster y el Tamagotchi, han salvado el mercado y jugado un rol muy importante. Estos juegos tienen distintos aspectos entre sí, pero Crianza, Colección, Intercambio y Adición, serán 4 elementos importantes desde este momento en adelante" (y eso se puede ver con mucha facilidad con la gran fiebre que existe en ese país hacia los dos juegos que mencionamos anteriormente y sobre todo hacia Pocket Monster, pues nos tocó ver una gran cantidad de gente los días que el Space World se abrió al público) "... Hoy, este lugar no está muy lleno de gente, pero mañana habrá una gran cantidad de jugadores de Pocket Monster que llenarán el lugar. Nosotros les regalaremos al monstruo número 151 de este juego: Mu. Además presentaremos las versiones dorada y plateada de esta serie de juegos".



Y sí que pudimos ver a una gran cantidad de personas en los siguientes días del evento (por cierto, nosotros movimos nuestras influencias y pudimos cargar a este personaje a un cartucho de Pockemon que compramos, sin tener que formarnos).



El Sr. Yamauchi también dejó en claro que la cuestión no es nada más copiar estos elementos, sino usarlos de diferente forma a lo que los demás lo emplean: "Hablando de los nuevos conceptos, Crianza, hasta donde yo sé, el juego que tiene el nombre clave de "Cabbage" y que está siendo diseñado por Mr. Shigesato Ito, también está siendo diseñado para que se pueda criar a un ser, pero está tratando de hacerlo de una manera distinta a la que se ha hecho en Tamagotchi o Pocket Monster". Otro aspecto importante para el Sr. Yamauchi dentro de la nueva forma en la que los juegos tienen que ser hechos, es que los videojugadores tienen que interactuar más uno con otro "El concepto de intercambio, se ha realizado por primera vez con el juego de Pocket Monster. Además de estar capturando y entrenando a tus monstruos, otro de los grandes placeres de este juego es intercambiar a tus personajes con los de un amigo a través del cable video Link. Esto es algo que no se ha hecho en los demás juegos de video".



Este es sólo una de las tantas filas que hubo para poder entrar al evento y obtener el regalo del Monstruo especial de Pocket Monster.

A esto agregó el Sr. Yamauchi: "A decir verdad, el cable de comunicación del GB fue originalmente creado para competir contra los amigos. Últimamente se ha dicho que puede haber este tipo de comunicación a través de un cable telefónico, pero de esta forma no puedes ver la cara de tu rival, ni sentir su humor. La comunicación a través del GB es divertida porque estás junto al otro jugador. Así, Pockemon es un fenómeno porque no sólo es colección -como en otros juegos- sino que también tiene Intercambio".





Otro de los puntos importantes de la conferencia de Mr. Yamauchi fue -obviamente- el Disk Drive. "El N64DD está siendo mostrado en este evento, pero por retrasos en el desarrollo, es muy triste para mí anunciar que no lo venderemos hasta 3 meses después de la fecha anunciada". Además de eso agregó:

"Un buen ejemplo de Adición lo tendremos mañana, cuando a los jugadores les carguemos en su cartucho de Pockemon el monstruo llamado: Mu. Los juegos malos en el mercado actual no se venden, no importa lo que pase. Incluso cuando aparece un juego con buenas ventas, estas no se mantienen por más de 3 semanas. El problema con este tipo de mercado es que muchos fabricantes de software en el mercado actual casi no tienen ganancias y tienen un gran riesgo de colapsarse. Simultáneamente la mayoría de juegos no está dejando ganancia, lo cual hace la situación cada día peor. La idea de la Adición, es que los jugadores tengan la oportunidad de disfrutar de un mismo juego por un largo periodo de tiempo. Después de que lancemos un juego del 64DD los jugadores podrán obtener nuevos niveles, personajes y hasta juegos de máquinas especializadas que se instalarán en tiendas especializadas". Para finalizar con su discurso, el Sr. Yamauchi mencionó: "Nosotros queremos darle una nueva cara al mercado del entretenimiento. Algunas de nuestras respuestas son la Pocket Camera y toda la combinación de juegos que se pueden crear con el 64DD y el Game Boy. Todo está conectado entre sí y expandirá los nuevos horizontes de la industria del entretenimiento".



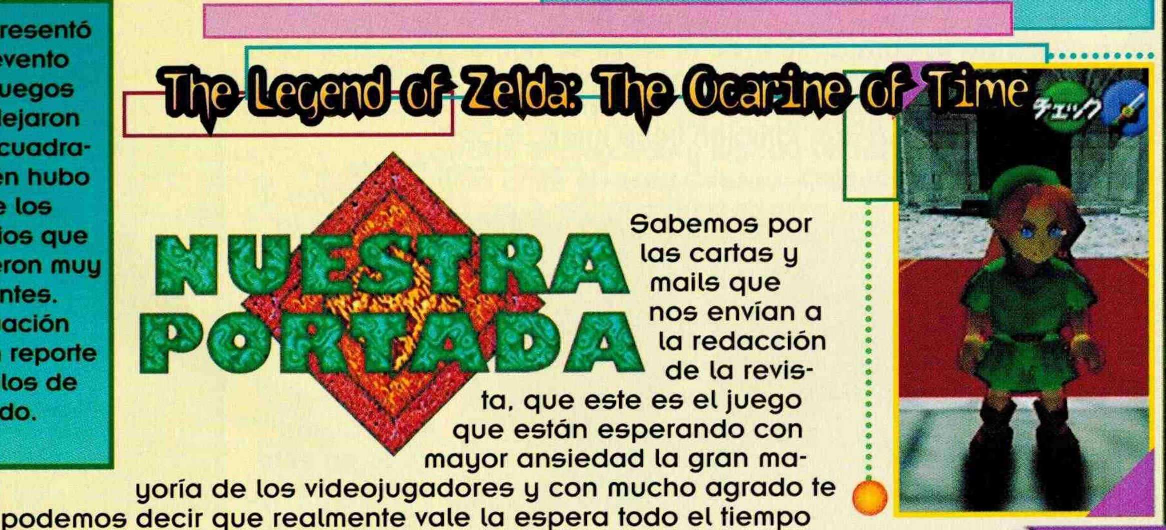
Pocket Monster es todo un fenómeno en Japón, en los días que estuvimos ahí pudimos ver todo tipo de "Merchandising" de este juego y el día del evento ni qué decir.

Nosotros creemos que es una posición muy valiente e inteligente del Sr. Yamauchi no dejarse llevar por la inercia y por el camino fácil de las ganancias inmediatas. El está dando un importante giro al mercado que seguramente otros seguirán después. El mercado de América no está tan afectado en este momento como lo está el japonés, pero es bueno saber que cuando pudiera llegar a afectzarnos, Nintendo tendrá alternativas.

Como podrás ver, era importante que conocieras primero la forma en la que Nintendo basará su nueva política para una mayor comprensión de lo que pudimos ver en este evento, por eso es que hemos puesto un especial énfasis en lo que el Sr. Yamauchi mencionó en su conferencia en el primer día del Space World. Ahora, respecto al evento, definitivamente fueron muy pocos los juegos que se mostraron en este show para el N64, pero sí fue bastante "Hardware" nuevo el que se presentó. Ahora sí, después de esta introducción pasaremos a ver los juegos y aditamentos que vimos por parte de Nintendo en este evento. Sí como generalmente lo hacemos.

Nintendo presentó en este evento algunos juegos que nos dejaron con el ojo cuadrado. También hubo otros de los licenciatarios que nos parecieron muy interesantes. A continuación veremos un reporte de los títulos de Nintendo.

The Legend of Zelda: The Ocarine of Time



Sabemos por las cartas y mails que nos envían a la redacción de la revista, que este es el juego que están esperando con mayor ansiedad la gran mayoría de los videojugadores y con mucho agrado te podemos decir que realmente vale la espera todo el tiempo que ha pasado en el desarrollo de este gran título.

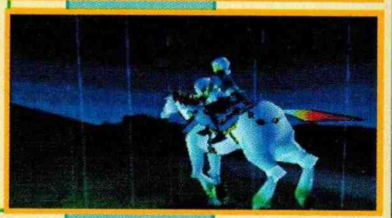
Zelda 64 (como lo llamaremos para ahorrar espacio) es un juego

que marca los nuevos estándares para la programación de videojuegos en el N64 y cabe mencionar que es un estándar bastante difícil de igualar. Para empezar, hay que mencionar que (a grandes rasgos) en la historia de este juego, tenemos a un joven Link que se debe dar a la tarea de rescatar de nueva cuenta a la Princesa Zelda de las garras del temible Gannon. Por la ilustración que tenemos este mes en la portada de la revista te puedes dar cuenta que un aspecto importante para Nintendo fue darles un nuevo "Look" a todos los personajes involucrados.









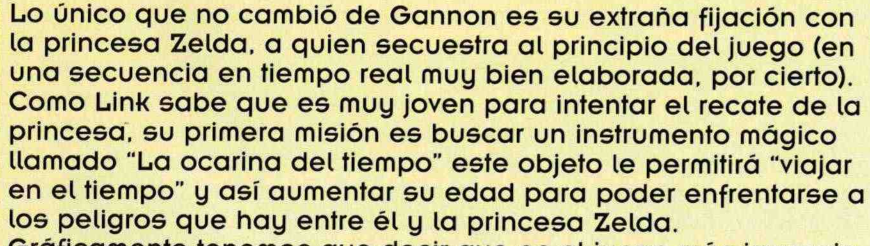






Desde Link (a quien conoceremos en 2 diferentes etapas de su vida), hasta su temible y obligatorio enemigo: Gannon, quien en esta ocasión no es una criatura de grotesca forma parecida a la de un cerdo, sino un sujeto fornido, bastante alto, de nariz afilada y de prominente bigote.





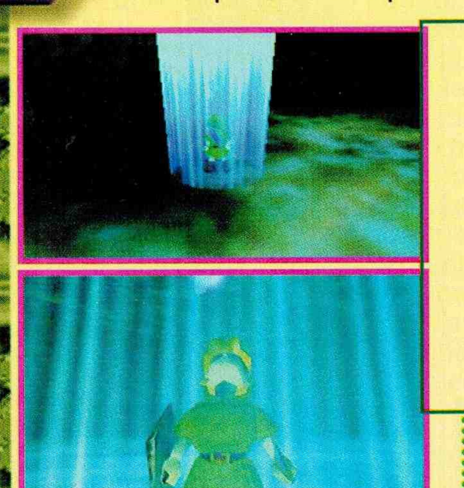
Lo único que no cambió de Gannon es su extraña fijación con la princesa Zelda, a quien secuestra al principio del juego (en una secuencia en tiempo real muy bien elaborada, por cierto). Como Link sabe que es muy joven para intentar el recate de la princesa, su primera misión es buscar un instrumento mágico llamado "La ocarina del tiempo" este objeto le permitirá "viajar en el tiempo" y así aumentar su edad para poder enfrentarse a los peligros que hay entre él y la princesa Zelda.

Gráficamente tenemos que decir que es el juego más impresionante que se ha visto hasta el momento para cualquier plataforma. Hace un par de años, cuando se presentó por primera vez el N64 y se dio un ligero previo de este título, Shigeru Miyamoto comentó que con él quería lograr una aventura en la que las fuentes de luz fueran reales y no simuladas como en muchos juegos, donde para dar el efecto de luz, se crea un polígono y se le pone un color transparente. Aquí al estar jugando verás que conforme te mueves, todos los elementos en pantalla (obviamente incluyendo a Link), cambian su iluminación dependiendo de cómo están en relación a alguna fuente de luz (una antorcha, una entrada de cueva, etc.).





También tenemos un extensivo uso de las transparencias y efectos de humo en el juego, sin que eso haga que la acción sufra algún retraso como sucede cuando usan estos efectos (en especial el del humo). Otro problema que está completamente solucionado y que aquejó a los juegos de primera generación es el llamado "Pop-up", pues aquí hay lugares muy grandes en los que te puedes mover y alcanzas a ver muy lejos, eso se nota más cuando estás montando a caballo. Otro aspecto de programación muy bien realizado es el movimiento de los personajes y el tamaño de algunos de ellos. Aquí verás diferentes tipos de enemigos y cada uno se mueve de manera distinta, dependiendo de la forma en la que ellos atacan y además los hay de diferentes tamaños (obviamente los que más impresionan son los gigantescos jefes).











El que también tiene muchos movimientos para atacar a sus enemigos es Link. Ahora él corre, ataca con su espada, sus armas especiales, puede saltar, escalar, moverse viendo siempre hacia el frente o saltar hacia atrás (para evitar un impacto enemigo) y lo mejor es que todo es muy fácil de ejecutar.

Comparado con sus antecesores, Zelda 64 tiene una gran cantidad de cosas nuevas. Primero que nada tenemos el sistema de batalla. En las fotos podrás ver que hay 4 botones con armas en la pantalla. Estas armas las podrás asignar a los botones que elijas en una pantalla especial de Status, donde también podrás cambiar las armaduras o el escudo de Link, ver los Items que has encontrado a lo largo de tu aventura... en fin, checar todos tus Status (algo que se ha hecho desde el primer título). Estas armas que mencionamos las podrás activar rápidamente presionando el botón al que están asignadas y con ese mismo botón las pones en funcionamiento. Esto le da mucha agilidad al juego, pues así no tienes que estar entrando a cada rato a la pantalla de Status como lo has hecho en las anteriores versiones de este título para NES, SNES y GB.

Además de estos botones, también hay uno que se usa para cambiar algunas acciones de Link, como correr, saltar y otras cosas que no son de un uso muy constante.

Sobre las armas, muchas están basadas en las que hemos visto en los anteriores juegos, pues hay bombas, espadas, boomerangs, arcos y flechas. Cada una de estas armas tiene diferentes formas de uso.

Cuando empleas alguna bomba, la puedes poner cerca del enemigo para que le explote o también la puedes cargar y arrojarla para que llegue a algún punto que no sea accesible para Link en el momento.

NO QUEREMOS ARREGLAR TUS APARATOS

... mejor cómpralos con un distribuidor autorizado que te garantizan la calidad Nintendo

Pero si llegaran a tener algún problema recuerda que somos el único taller autorizado de Nintendo para reparar y dar servicio a tus productos Nintendo
Contamos con los conocimientos, experiencia y herramienta para hacerlo perfectamente.



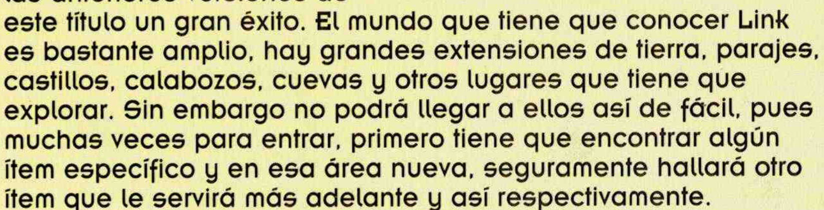


HAMBURGO #10 COL. JUÁREZ
ENTRE BERLIN Y DINAMARCA
Tel. Ventas: 535-2090
Tel.Servicio:592-6766 592-6839
Ext.122 y 167

Bajo licencia autorizada de GAMELA MÉXICO S.A. de C.V.

Al usar el arco y las flechas puedes intentar apuntar para tener mayor precisión con tus tiros y al hacerlo la perspectiva de la cámara cambia, como si estuvieras viendo a través de los ojos de Link. Así cada arma tiene un uso básico y otro un poco más complejo y para ocasiones especiales.

Otro de los elementos nuevos que podemos encontrar en Zelda 64, es que Link podrá montar a caballo en algunas partes del juego, esto al principio parece un elemento estético solamente (muy bien desarrollado, pues los movimientos del caballo son impecables). Pero según oímos, este caballo se utilizará para poder avanzar en algunas etapas. Por cierto, para poder montar a caballo, Link lo hace de una forma muy vistosa y también baja de un salto. Hasta con eso, Link tiene estilo para todo lo que hace.





Y aunque hay muchas cosas nuevas, la forma en la que se desarrolla este juego tiene las bases que han hecho de las anteriores versiones de este título un gran éxito. El mundo que tiene que conocer Link es bastante amplio, hay grandes extensiones de tierra, parajes, castillos, calabozos, cuevas y otros lugares que tiene que explorar. Sin embargo no podrá llegar a ellos así de fácil, pues muchas veces para entrar, primero tiene que encontrar algún ítem específico y en esa área nueva, seguramente hallará otro ítem que le servirá más adelante y así respectivamente.

Obviamente dentro de cada calabozo o cueva, nuestro héroe se las tendrá que ver con jefes finales de un gran tamaño y que requieren de una estrategia en especial para ser derrotados, pues a la gran mayoría de estos, sólo se les puede dañar en ciertos momentos. Otras de las cosas clásicas, es que Link tendrá que visitar muchas aldeas y conocer gente para hablar con ella y así obtener pistas que lo lleven a la solución de sus problemas.



La vista que se maneja en este juego es muy rara. Aunque muchas veces la cámara se mantiene detrás de Link muy al estilo de juegos como Super Mario 64, si te volteas de forma drástica, ésta se quedará viendo de frente a Link por unos instantes. También hemos mencionado que se ha incluído una vista especial de primera persona muy al estilo de Mario 64, para que puedas checar libremente lo que hay a tu alrededor.

Aunque la gran mayoría de escenarios de este juego son en 3D, también veremos de vez en cuando que Link entra a ciudades representadas con imágenes digitalizadas elaboradas con gráficos pre-rendereados; pero la cosa no es así de simple, pues dependiendo la forma en la que Link se mueva sobre estas imágenes, se deformarán dando la sensación de que realmente estás viendo a Link caminando por la plaza de un pueblo. Tal vez este no es un efecto de programación muy complejo, sino más bien una muestra de cómo usar la creatividad a la hora de diseñar un juego, pero el poderío del N64 hace ver este efecto muy bien y sin la más mínima deformación involuntaria de la imagen en cuestión. Para los que están más o menos metidos en lo que es la onda de la multimedia, les podemos decir que este efecto es algo parecido a lo que se llama QTVR o Quick Time VR, pero obviamente mucho mejor hecho.





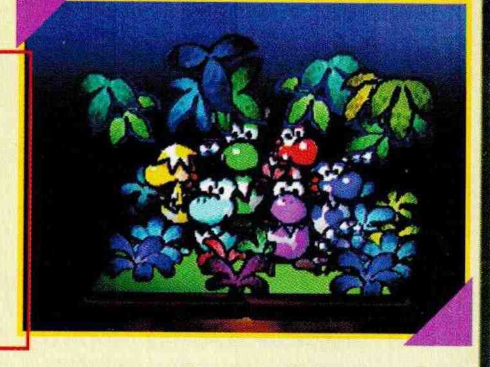
Yoshi Story



Este es otro de los sensacionales juegos que se mostraron para el N64 en este evento, desafortunadamente tuvo la competencia de Zelda 64 y aunque evitó que muchos chavos lo conocieran más a fondo, no le quita lo padre. Primero que nada hay que mencionar que aunque este título sufrió un cambio de nombre más o menos drástico, sigue jugándose como su antecesor, o sea Yoshi's Island, pero con la diferencia de que aquí no estás cargando con el bebé Mario. La trama del juego es la siguiente: después de haber sido vencido por Yoshi y sus amigos, el bebé Bowser decide vengarse mandándoles un hechizo y así logró encerrar a 6 de ellos en un libro de aventuras. Ahora, para poder escapar de este libro, estos personajes tienen que pasar cada una de las escenas (¿o serán páginas?) en las que está dividido este libro, para así llegar al final y luchar por su libertad.Una de las primeras cosas que saltan a la vista al ver este juego, es que los gráficos están muy bien elaborados y eso se debe a que los diseñadores en Nintendo decidieron usar toda la definición que el Nintendo 64 puede desplegar. Obviamente como se supone que estos 6 Yoshis están encerrados en un libro infantil de aventuras, los gráficos que veremos van muy de acuerdo (checa las fotos y verás que hay de todo tipo de texturas dentro de las escenas del juego). En el anterior juego, Yoshi carecía de energía, pero ahora tiene un marcador que se representa con una flor. Para recuperar energía, él se puede comer a sus enemigos o tomar diferentes tipos de frutas que se van indicando alrededor de la pantalla. Por cierto, estas frutas funcionan algo así como las monedas de Yoshi's Island, pues tienes que recolectar todas las frutas para obtener una mayor puntuación al terminar el nivel y además tener acceso a ciertos secretos.











El modo de juego es muy parecido al de Yoshi's Island, pero con la diferencia de que aquí es mucho más fácil de controlar a Yoshi y los movimientos viejos se ejecutan con mayor facilidad (como el arrojar los huevos, pues ahora puedes apuntar libremente con el 3D Stick hacia dónde lo quieres arrojar y no estar calculando con una mira que se mueve sola).
Definitivamente este es un juego del que tendremos que hablar más a futuro, pues es sensacional y les fascinará a los aficionados de los juegos clásicos de 2D.



Nintendo







Antes de iniciar el evento, había muchos rumores sobre si este título sería mostrado o no, pero a fin de cuentas tuvimos la oportunidad de echarle un vistazo a una versió que aún no estaba terminada en su totalidad y a decir verdad, eso se notó bastante. Obviamente para muchos de los que hemos jugado desde hace más de 6 años, el recordar el primer F-Zero nos trae muy buenos recuerdos y es por eso (por nostálgicos), que muchos esperamos con ansias la secuela, pero realmente, tiene muchas cosas buenas y otras que necesitan ser mejoradas. Para empezar, tenemos que el modo de juego es prácticamente el mismo que en la versión de SNES: tú escoges a alguno de los pilotos disponibles y entonces compites en las 5 pistas de los 3 primeros circuitos disponibles (una vez que los termines, tendrás acceso a un cuarto circuito más complicado que los primeros). La cuestión es que en el primer F-Zero tenías que escoger de entre 4 naves, pero en F-Zero X será un poco más difícil esta elección, pues en total hay 30 naves disponibles, cada una con sus respectivos pilotos. Entre estos 30 pilotos tenemos a los 4 originales del primer juego y por consiguiente 26 pilotos nuevos (¡a eso es a lo que llamamos variedad!). A diferencia del primer título, donde las pistas eran completamente planas, ahora ya veremos en 3D, curvas peraltadas, tubos para que corras dentro (y fuera) de ellos y hasta de esos famosos "Loops" (partes de la pista donde tu nave tendrá que dar un giro de 360 grados).

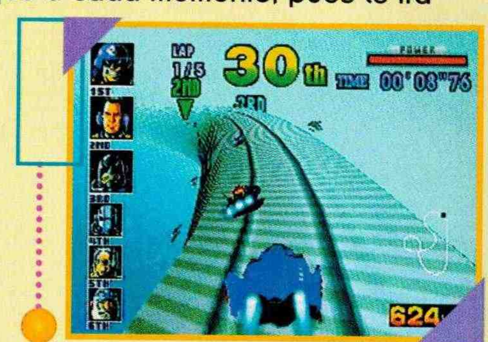




LAP 2/5 13th TIME 01'04"68 634



Las 30 naves que habíamos mencionado no sólo están de adorno, pues muchas de éstas aparecen en las pistas al momento de competir y se convierten en un estorbo de proporciones mayores y más cuando tienes que estar cuidando que tu nave no choque a cada momento, pues le irá restando energía y puede llegar a explotar (¡tal y como pasa en el juego original!).





Otra de las cosas que nos agradó de este cartucho, es que mantiene el modo de juego sencillo al que nos acostumbramos todos los que somos aficionados a la versión de SNES, pues en un ratito ya te acostumbraste a la movilidad.

Bien, todo lo que mencionamos con anterioridad es lo que nos gustó de la versión que vimos, sin embargo tenemos que hablar de las cosas que no nos gustaron, para empezar es muy notable que este juego aún sigue teniendo algunos problemas con el Pop-up, pues hay momentos en los que ves una parte de la pista que hace un "Loop" y éste se parte a la mitad creando un extraño efecto.



Otra cosa que no nos gustó mucho es que gráficamente es muy simple, comparado con otros juegos que son más o menos del mismo género, como Extreme G, por poner un ejemplo, pero esperamos que durante el tiempo que le queda de desarrollo a este título, se pueda solucionar este problema.

Por cierto, ¿recuerdas a Takaya Imamura? Si no, tendremos que decirte que el es el diseñador de los personajes del juego de Star Fox 64 y junto con Shigeru Miyamoto autografió el control dorado que regalamos en la revista hace algunos ejemplares.



Bueno, pues volvemos a recordar a nuestro amigo Imamura porque él es responsable de ilustrar y diseñar a los personajes de F-Zero X.



No seremos críticos de arte, pero debemos decir que el "Look" que ahora les dio a estos personajes, nos recuerda mucho al estilo de dibujo "americano" (particularmente a muchos de nosotros no nos gustó mucho que digamos...)

Comentamos esto porque allá en Japón se dio la coincidencia de encontarnos con Takaya Imamura en un restaurante, mientras comía y hojeaba una Club Nintendo que Gus le había obsequiado esa tarde en el evento. Imamura venía acompañado por Satoru Takizawa (quien diseñó a los enemigos de Star Fox 64 y ahora es uno de los diseñadores principales de Zelda 64) y por Yoshiki Hanakana (quien está trabajando para el juego de Yoshi Story). Ellos 3 accedieron amablemente a autografiarnos 2 gorras que Gus acababa de comprar (y que al día siguiente firmó también Miyamoto). después de torturar a Gus, accedió a regalar una de estas valiosísimas gorras a los lectores de Club Nintendo, así que debes estar muy pendiente, pues pronto daremos las bases para que la hagas tuya.

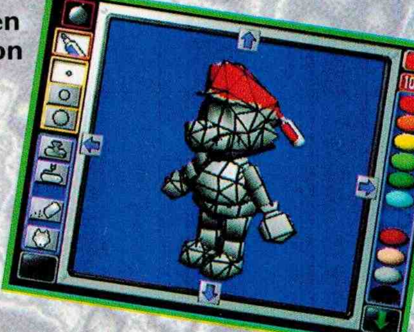


Nintendo

Bien, ya vimos los 3 títulos más importantes para el N64 que se mostraron en el Space World, pero eso está muy lejos de ser lo único bueno. Por cuestiones de tiempo y espacio sólo profundizamos estos juegos, pero hay más títulos de los cuales hablaremos en el siguiente número. Por lo pronto podemos decir que veremos los 3 juegos que conforman la serie de Mario Artist Series para el N64 Disk Drive. Esta serie de juegos vienen con un par de aditamentos que son muy importantes, el primero es el Control Mouse (como el que salió para el SNES) y el Mario Paint, pero éste podrá usarse con cualquiera de los juegos que aparezcan para esta serie (igual y se podrán usar para otros títulos, uno nunca sabe).

El otro aditamento es un cartucho con el cual puedes capturar video al N64DD. Este cartucho tiene sus primeras funciones para el de Mario Artist Series, pero no dudamos que también se pueda usar a futuro con otros juegos (recuerda que Nintendo es experto en esas cosas).

Los primeros juegos que componen la serie de Mario Artist son: Polygon Maker. Con este título podrás crear modelos 3D por medio de una interface extremadamente fácil de usar. Seguro que te sorprenderás al máximo, cuando puedas ver en 3D los diseños más locos que se te puedan ocurrir.







1 DIDDY KONG RACING

Afortunadamente este juego no sólo no sufrió retrasos (como muchas veces pasa con los títulos de Nintendo), sino que salió antes de lo previsto. Checa en este número una buena cantidad de trucos que hay en Diddy Kong Racing, así como la finalización de los Tips.

N64 / NINTENDO



2 ISSS 64

Después de bastante tiempo de haber acaparado el primer sitio de popularidad, este juego comienza a ceder terreno. Ahora que Electronic Arts lanzará una nueva secuela para su serie de FIFA Soccer, nosotros esperamos que Konami pronto anuncie la secuela para este gran título ¿o no?

N64 / KONAMI



3 NFL QUARTERBACK CLUB 98

Al estar programado por Iguana, no es nada raro que este juego tenga una buena cantidad de trucos (o más bien códigos) muy al estilo de Turok. En este número en la sección de SOS, te damos estos códigos para que te diviertas un rato con todas las cosas chistosas que se les ocurrió poner, pero... ¿serán todos?

N64 / ACCLAIM



4 DONKEY KONG LAND 3

Como es costumbre de Nintendo, aquí tenemos la versión para GB del juego de Donkey Kong Country 3. Por cierto, esta serie de juegos también se comercializa en Japón, pero allá no vendieron lo que sería el "DKL 2" así que este juego se venderá en ese país como el número 2 y no el 3 como aquí.

GB / NINTENDO



5 MADDEN FOOTBALL 64

Según el comparativo que hacemos en este número de la revista, Madden tiene muchas cosas que le hacen falta al juego de Acclaim. Pero aquí también podemos ver lo importante que es tener la licencia de la NFL para que un juego se venda más que otro. Afortunadamente NFL Quarterback Club 98 tiene la licencia y es un buen título, no como los que antes lanzaba Acclaim...

N64 / ELECTRONIC ARTS

6 AUTOMOBILI LAMBORGHINI
N64 / TITUS

7 EXTREME G
N64 / ACCLAIM

8 GOLDENEYE 007
N64 / NINTENDO

9 SAN FRANCISCO RUSH
N64 / MIDWAY

10 DUKE NUKEM 64
N64 / GT INTERACTIVE

11 AERO FIGHTERS ASSAULT
N64 / VIC TOKAI

12 TOP GEAR RALLY
N64 / MIDWAY

13 MACE THE DARK AGE
N64 / MIDWAY

14 STAR FOX 64
N64 / NINTENDO

15 THE KING OF FIGHTERS 95
GB / NINTENDO





Talent Maker es un juego en el que puedes crear a un personaje escogiendo su ropa, su pelo, sus facciones, sus atributos físicos... en fin. Después de crear a este personaje lo podrás poner a modelar, a actuar, a bailar o lo meterás al mini-juego. Un detalle muy padre, es que con el cartucho para capturar imagen, podrás grabar la cara de tu mejor amigo, la tuya o la de algún pariente, por la de algún deportista famoso... mejor ya no damos ideas. Una vez que captures la imagen que desees, la podrás incorporar a tu personaje y lo podrás poner a realizar lo antes mencionado, pero con el rostro de alguien conocido.



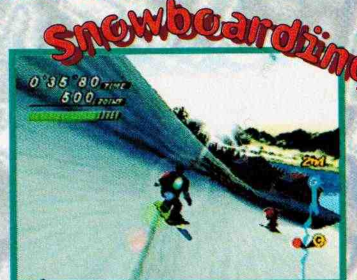


Picture Maker es como la versión moderna de Mario Paint. En este título podrás crear dibujos con la gran cantidad de herramientas que existen, aplicarles varios efectos y guardarlos. Con él también podrás emplear el cartucho para capturar imágenes y así grabar caras, escenas o cualquier cosa que esté en video y modificarlas con herramientas que sólo se podían encontrar en paquetes de diseño profesional. Lo interesante del caso es que muchos de los elementos que se crean en Picture Maker se pueden "pasar" a Talent Maker o Polygon Maker. Este sólo es un ligero ejemplo de lo que se puede lograr con la capacidad re-escribible del N64 DD.



Otros juegos que también revisaremos en el siguiente número por parte de Nintendo son:

Sim City 64 DD









Pero eso no es todo. Además de la continuación del reporte del Space World, también tendremos una buena cantidad de análisis de juegos nuevos que han salido y saldrán en estos días, como ejemplo tenemos Tamagotchi en su versión de GB, WCW Vs. NWO The World Tour, Wayne Gretzky 98, Aero Fighters Assault, Chameleon Twist y las típicas secciones que ya conoces muy bien y que por eso no repetiremos.


¡A LA VENTA, SÓLO EN VIDEO!
DE VENTA EN TIENDAS DE AUTOSERVICIO, TIENDAS DEPARTAMENTALES Y VIDEOCLUBES DE PRESTIGIO
CASPER
LA PRIMERA AVENTURA™
¡UNA NUEVA PELÍCULA!
CASPER
LA PRIMERA AVENTURA
¡UNA NUEVA PELÍCULA!
¡CÓMPRALA ANTES QUE DESAPAREZCA!



¡PRUÉBALA!
PEPSI
CUIDA TU ALIMENTACION
GENERATIONEXT